no.468
1994年 3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 1994
ゲームマシン
GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載
毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコ対技術評論社・著作権訴訟で東京地裁

電子出版で初めて著作権侵害の判決

「パックマン」コピーソフトがパソコン通信で流布され書籍化

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）が、同社TVゲーム「パックマン」の無断コピーをフロッピーディスクに収納、このフロッピーディスクを付けて書籍として販売した行為は著作権侵害に当たるとして、㈱技術評論社（本社東京、片岡巌社長）を相手どって訴えていた民事訴訟で、東京地裁民事第二十九部（西田美昭裁判長）は一月三十一日、「パックマン」は映画の著作物に当たるとした上で、ナムコの著作権を侵害したとして技術評論社がナムコに対し四百万円支払うよう命じる判決を下した（**10めん以下に判決文掲載**）。

この判決は、「パックマン」の無断コピー品を設置営業した酔心興業ら三名に対して、同ゲームは映画の著作物であり、その無断営業は上映権侵害に当たるとした八四年九月の東京地裁判決を、さらに大きく前進させるものとなる。つまり、今回の判決は、①業務用TVゲーム機のいわゆるデッドコピーについて判断した前回判決と異なり、映像が完全に同一でなくとも著作物としての映像が実質的に同じだとして著作権侵害（無断複製）を認定したこと、また②最近普及しつつある電子出版（CD－ROMなどによる出版）について著作権侵害を認めた、日本でも初めての判決となったからだ。

とくに今回の事件は、無断コピーソフトとされるゲームが、もともとパソコン通信に載っていて、それが次々と別のパソコン通信に移され、国境を越えて流布されたという経緯を持っており、今回の判決は将来の高度情報化社会での著作権保護のありかたについて、先駆的な判断を示すことになった。

判決によると、ナムコは八〇年五月、業務用TVゲーム機「パックマン」を、同社の法人著作物として公表した。これは主人公パックマンが、四匹のモンスターの追跡をかわしながらコース上のドットを食べていくというゲームであるが、その後米国のジェリー・シェケル氏が「パックマン」とほぼ同じパソコンゲーム「チョンプ」を作成、ウインドウズ上で動くようにして、米国のパソコン通信ネットワーク「インターネット」に有料ソフトとして載せた。

この「チョンプ・フォー・ウィンドウズ」は、米国のネットワーク「コンピュサーブ」にも載せられ、また日本の「PC－VAN」にも載った。

そこで九二年九月一日付で、技術評論社は、このゲームを含め二十四のゲームソフトを収録したフロッピーディスクを付けて、ネットワーク上の二十九のゲームを紹介する書籍「技評ディスクブック2・Windowsシェアウェア・ゲーム集」（海老原浩之著）を発行した。

これに対しナムコは、「チョンプ・フォー・ウインドウズ」は「パックマン」の無断コピーだとして、九月十日、この書籍の販売中止を求める通知を技術評論社に送った。

上の写真は「Chomp for Windows」をパソコン上で呼び出した画面。右は「技評ディスクブックス2・Windows シェアウェア・ゲーム集」の表紙から

九月三十日、技術評論社がこれを拒否したため、ナムコは十一月五日に損害賠償など求める訴えを東京地裁に起こした。

ジェリ・シェケル氏に対しナムコは九二年十一月、米国子会社を通じて抗議、ネットワークからの削除を求め、シェケル氏は削除した。「PC－VAN」に対しては、同十月に依頼、削除された。

技術評論社は、問題になった書籍の増刷分において、付属フロッピーディスクの中から「チョンプ・フォー・ウィンドウズ」を削除した。この本は今も販売されているが、増刷後は単にこのゲームを紹介しているにすぎず、著作権問題とはならないと解されている。

この訴訟でナムコと技術評論社は、映画の著作物性、複製など六つの争点をめぐって主張。今回の判決では、①TVゲーム「パックマン」は、映画の著作物の三要件を満たしており、映画の著作物である、②迷路の形やワープの有無など一部で差異があるものの多くの面で共通点があり、「パックマン」を知る通常人なら「わずかな修正を加えただけのものと分かる程度の同一性がある」ので、「チョンプ」は無断コピー品である、③反対に「チョンプ」は原作と比べ相違点があるので、同一性保持権侵害が認められるし、また氏名表示権の侵害も認められる、④この書籍の中で「チョンプ」は、「あのパックマンゲームだ！」として具体的に紹介されており、技術評論社に故意があったと認められる、など示した。

損害賠償の金額について、判決では、このパソコンソフトは単価五百円と認めるのが相当とし、書籍（初刷り分）八千冊をかけて四百万円とした。

またナムコでは謝罪広告も求めていたが、判決では、ナムコが受けた損害は謝罪広告で回復することを要するほど重大ではないとして、この要求を退けた。

ナムコでは、映画の著作物、電子出版での著作権侵害など重要な判断がこの判決で示され、将来のマルチメディア時代の問題点を示唆する判決として、その意義を強調しているが、謝罪広告を認めなかった点では必らずしも納得していない。

技術評論社は、今回の判決についてコメントを出していない。また控訴しなかったので確定した。

SNK ネオジオカップ プロボウリング トーナメント'94

SNKが人気の

プロボウリングに協賛

プロゴルフに匹敵する賞金総額に

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）では、㈳日本プロボウリング協会（事務局東京、都築俊三郎会長）の主催で四月に開催されるプロボウリングトーナメントに協賛することになり、同協会とともにその記者発表会を二月一日、東京・芝浦の「田町ハイレーン」と大阪・京橋の「ボウルメート京橋」で同時に開いた。

同トーナメントは「SNKネオジオカップ・プロボウリングトーナメント94」として、男子プロボウラー二百八十八名が参加し、四月十三－十六日開催される。SNKがスポンサーとなり、賞金総額はボウリング業界では史上最高額の四千三百万円、優勝賞金一千万円となっている。同大会役員としてSNKから川崎社長が大会名誉会長、西山隆志常務が実行委員長、加賀隆課長が実行委員にそれぞれ選ばれている。

大会の開催場所は大阪の「ボウルメート京橋」。十三－十四日の予選で十八ゲームトータルにより準決勝進出七十二名を決め、十五日準決勝で九ゲームトータルにより決勝進出十六名を決定。続いて決勝戦の前半、翌日に後半を行ない、その結果上位五名で優勝決定戦を開始。このもようは後援している関西テレビが録画し、四月下旬にテレビ放映する予定。

記者発表会は東京会場にはプロボウラーでもある同協会の須田開代子副会長と石川雅章理事、SNK広報課の加賀課長が出席し、報道関係二十五社が参加。大阪会場には同協会の都築会長ほか理事でもあるプロボウラー数名、SNK販売促進部の中井敏之課長が出席、報道関係十社が集まった。いずれの会場でも大会の開催要領について説明があり、同協会ではとくに「プロゴルフに匹敵するほどプロボウリングでは世界最高の賞金総額となり、ボウリングの普及に拍車をかけることにもなる」と強調。

またSNKでは、同社名および「ネオジオ」の大きなPRにもなるとし、今秋には女子プロボウラーのトーナメントへの協賛も検討していることを明らかにした。

大阪での記者発表会で、挨拶する都築俊三郎会長。左隣りは中井課長

セガ社関係新春交歓会

業務用で95年モデル3

新市場創出が必要、と中山社長が講演

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は同社取引先など関係者を招いて、一月十七日、東京・虎ノ門のホテルオークラで恒例の賀詞交歓会を開催、これに全国から約千百名が出席し、盛大な催しとなった。同社新年会は九一年以降は同社単独主催となっている（それ以前は親睦会との共催）。

新年会は中山社長による挨拶、招待講師による記念講演、懇親パーティーで構成され、パーティー会場では業務用と家庭用の新製品が展示されたほか、抽選会などのアトラクションもあった。

新年挨拶として中山社長は、セガ社の経営方針など、次のように講演した。――「昨年の業績に関し、敗北と勝利の宣言をする。敗北宣言は業績の下方修正で、①業務用コンシューマともに市場の端境期に当たった、②為替相場の変動で輸出が採算割れした、③日本、欧州の経済環境が悪化したのが理由。勝利宣言は米国家庭用市場で、昨年後半から追い上げ、金額で九三年五五対四五、16ビット機の十一月小売りではセガ社六三％、ソフトでは上位一―三位を独占、十位中七タイトル占めた。この市場はセガ社が奪回したと言っていい。ゲームギアはGBを金額で上回っており、全体で九四年は少なくとも六対四、できれば七対三にしたい」

「（家庭用で）マルチメディア時代に入るかは分からない。16ビットソフトでない、32ビットの新しいソフトが作り出せるかどうかだ。いいソフトを生むにはいいハードが必要だ。64ビット機と比べると、MPUでは64ビット機がいいに決まっているが、それだけでハードの性能を論じることはできない。8ビットから16ビットへの移行はCPUだけだが、32ビットへの移行は、4ビットから8ビットになった以上のハード上の変化がある。DSPチップを使い、スプライト方式からポリゴン方式、CG能力を持つハードになる。32ビットCPUの処理速度は二十五MIPSだが、周辺チップの働きで九百MIPSまで上げられる。これは強力なハードだ。ポリゴンによる新しいゲームをどう創出できるかが課題となる」

「業務用ではバーチャファイターを出した。しかし32ビット機はレベルアップしているが究極のゲーム機とは言えない。たぶんそれは九八―九九年ごろになる。今年三月モデル2によるデイトナを出すなど、業務用で開発を進めている。モデル3は業務用で九五年に出来るが、家庭用五万円で出せる時が究極のゲーム機だと思っている。AM施設の落ち込みは激しい。UFOキャッチャーのような面白いゲームが導入できていない。わずか二、三のCGゲームがあるだけだ。今年は大規模なハイテク・テーマパークでゲームの面白さを認識してもらう」

「3DO、ソニーと続くがセガ社が一番ゲームを知っているので自信がある。任天堂の64ビット機は九百MIPSならば一年後に半値になるはずがない」

「業務用、コンシューマとも九四―九五年は基礎固めを終え、今年後半から立ち上げる。米国のアーケード市場にはチャンスがある。ラスベガスのルクソールに五百坪のAM施設を作ったが、月五、六千万円の収益があり、運営次第では大きなチャンスを示した。この業界で売上高一千億円まではひとつの商品でもヒット次第で進展するが、三千五百億円となると一商品百億円ぐらいでは進展しない。一商品でなく新しい市場創出が必要になってくる。米国のアーケード、日本のハイテク・テーマパークはその意味で期待できる。中国、東南アジアにも対応したい。通信関連、風営七号などにも積極的に取り組みたい」

中山社長は以上のように述べ、業績をさらに伸ばすと宣言した。記念講演では、堺屋太一氏が「新時代の経済と経営」と題して、平成不況の経済、社会的影響とこれからどんな産業が伸びるかについて講演した。

堺屋氏は、「今回の不況で不動産依存型、交際費依存型、欧米見習い型のレジャー産業は駄目になったが、ゲーム、カラオケ、パチンコなどのエレクトロレジャーは伸びている。エレクトロレジャーは日本が生んだ最先端レジャーであり、二十一世紀の立派な産業だ。これからレジャー分野でも、欧米のコピーから日本化が進み、VR、映像、遊園地機器など欧米を上回る技術が発達するだろう。今の不況は従来の景気循環型でなく大きな構造変化を伴っており、単なる成長率低下、産業構造の変化でなく、人間の倫理観、美意識まで変える。これからは知識、技能を高めるなどのタイムノリッジ産業が発展する時代になる」と語った。

懇親パーティーでは大川功会長（CSK社長）、来ひんの野村証券・鈴木政志副会長が挨拶、日立製作所の森田和夫副社長が乾杯の音頭をとった。中締めでは入交昭一郎副社長が挨拶した。

なお会場で展示されたうち業務用で、CG基板「モデル2」の「デイトナ」がデモ画面ながら紹介され、注目された。

セガ社新年会にて、左上は記念講演をした堺屋太一氏、右上はセガ社・中山社長、右は日立製作所の森田和夫副社長。下は中山氏による新年講演のようす

タイトー、機構改革

大植専務が退任

レンタル部門は営業本部に

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は二月七日、大植正道専務が四日付で退任したと発表した。CSKで専務になった後、タイトーには八八年二月入社、同三月から代表取締役専務だったが、九三年六月から代表権はなくなり単に専務となっていた。

同社はまたレンタル部門を第三の営業本部として独立させるとの機構改革を二月四日付で実施した。これはAR営業本部を新設、AO営業本部にあったAR営業部をAR営業本部に移すというもの。AOはゲーム関係のオペレーションを意味し、AO営業部は直営店運営、AR営業部はレンタル運営を担当している。

（2月4日）退任（専務）大植正道氏。AO営業本部長、AO営業部長飯沢幸雄氏▽AR営業本部長、AR営業部長今野伸氏▽販売本部長（販売本部長代理）津留崎正氏。

テクモ、3月期の

下方修正を発表

売上げ3部門とも減少で

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は二月四日、九四年三月期の業績予想を下方修正した。それによると売上高百二億九千万円。経常利益十一億二千万円、当期利益六億八千万円で、昨年五月時点での予想と比べ売上高で二九％、経常利益で二六％の減少となる。九三年三月期と比べても減収減益の見込みだ。

同社によると、昨年五月の予想と比べ業務用が三三％減、家庭用が二八％減、オペレーションが二三％減と売上げが伸びなかったため。

特許・実用新案出願公告・公開

（1月26日～2月9日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

一月二十六日＝「スロットマシン」、日本電動特許㈱（大阪）、6－6183、62－37607。「ゲーム装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、6－6184、62－108231。「ゲーム媒体の貸出機能を有する遊技装置」、岸下龍太郎（神奈川）、6－6185、63－23705。「スロットマシン等のキー装置」、同、6－6186、63－44611。「遊技場のコイン搬送装置」、㈱日商（東京）、6－6195、63－237998。同、6－6196、63－238000。

二月二日＝「スロットマシン」、岸下龍太郎（神奈川）、6－7877、63－124931。「運転ゲーム機」、三村建治（神奈川）、6－7879、61－35800。

二月九日＝「スロットマシン」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、6－9626、62－197366。

実用新案出願公告

一月二十六日＝「二重円盤の回転装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6－2699、63－142568。

二月二日＝「ゲーム機」、ユニバーサル販売㈱（東京）、6－36444、62－152433。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6－3645、62－186919。「薄型スロットマシン」、岸下龍太郎（神奈川）、6－36446、62－187802。「移動物叩きゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、6－36772、63－102383。「テレビゲーム機のブラウン管取付構造」、㈱タイトー（東京）、6－36774、62－181498。

特許出願公開

二月一日＝「液晶遊技装置」、㈱エース電研（東京）、6－23091、5－126611。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6－23092㊞、4－101963。「カード式スロットマシン」、㈱エーアイ（東京）、6－23093、4－201777。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6－23094㊞、4－84426。「コンピュータ占い機」、西日本商務㈱（滋賀）、6－23145、4－206072。「ゲーム制御装置」、坪田伸壹（奈良）、6－23148、5－51371。「垂直揺動装置」、スタンリー・ジェー・チェケッツ（米国）、6－23151、4－255524。

二月八日＝「スロットルマシン」、中島卓夫（大阪）、6－31026㊞、4－213679。「電子ゲーム装置」、ヤマハ㈱（静岡）、6－31056、4－214534。「ゲーム装置のコントローラ」、積水化学工業㈱（大阪）、6－31057、4－190730。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6－31058、4－210962。同、6－31059、4－213717。「コンピュータゲームシステム」、㈱ダイナスジャパン（東京）、6－31060、4－186634。

実用新案出願公開

二月一日＝「競馬ゲーム装置」、日本クリエート㈱（北海道）、6－7793㊞、4－73266。「二人で同時にゲームする事が出来るテレビ遊楽器の無線遠隔制御送受信装置」、チン－タンチェン、ティーエックスシー社（台湾）、6－7794㊞、4－53329。

二月八日＝「サッカーゲーム器」、八亀秀司（東京）、梅津弘子（同）、6－9691㊞、4－53462。

「ライブＵＦＯ94」開催に向け

特別ソフト開発

米米クラブがセガ社ＡＳ－１で

フジサンケイグループが毎年ゴールデンウィークに催している大型イベントが大幅にグレードアップ。今年は人気グループ「米米クラブ」が参加し、セガ社が制作するオリジナル体感マシン「米米ミュージックライド」の企画も進めている。これはフジテレビなど四社共催のイベント「ライブＵＦＯ94」（四月二十九日－五月八日、国立代々木競技場）に関する一月十一日の記者発表で明らかになったもの。「ライブＵＦＯ」は、八三年以来の「国際スポーツフェア」を昨年改称した催し。メインの音楽ステージを昨年はチャゲ＆飛鳥が担当、今年は米米クラブが担当して盛り上げる。

ゲーム施設「バーチャスタジアム」にはセガ社が全面的に協力し、スポーツ関連ゲーム機など約百四十台設置運営する。また「米米ミュージックライド」も別に設置されるが、これはセガ社シミュレーター「ＡＳ－１」に米米クラブの音楽ライブソフト（実写とＣＧ）を組み合わせたもので、「一万人の観客を目の前にした自分を実感できるライド」になるとのこと。またトーゴ製のメリーゴーランド（四十人乗り）も設置される。

記者発表では、主催者側を代表してフジテレビの塚田圭一常務（ライブＵＦＯ実施統括本部長）が、「このイベントが不況を乗り切るライブパワーとなるよう期待している」と語った。

「ライブＵＦＯ94」記者発表会で、米米クラブのメンバーたち

ジャレコ、経営多角化

水槽分野に参入

「ジャクノ」ブランドで

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）では、観賞魚用の水槽など周辺機器を独自開発し〝アクアリウム〟市場に新規参入することを、二月八日発表した。

これは経営多角化の一環として、ハイテク技術を応用できる新たな分野に参入するもので、一年近く研究を続け製造、販売態勢がこのほど整ったため参入に踏み切った。

開発された機器は水槽キャビネット〝ウィステリア〟シリーズ三タイプ、水温や照明時間、二酸化炭素の量などを調整するコントローラーとタイマー、レギュレーター、ヒーター、クーラーなど観賞魚育成に必要な機器一式で、これらを「ジャクノ」（ジャレコ・アクア・テクノロジー）というブランドで統一。その中でも同社はとくにクーラーはフロンガスを使わず半導体方式を採用しているほか、コントロール機器にも半導体を応用し各種調整を自動制御にしたため、「コンパクト化、高品質、低価格を実現した」ことを強調している。

同社ではこれら製品の開発と製造、ペットショップや観賞魚ショップへの卸売り（ポップコーン自販機や「グリーンライト」を扱っている販売部特販課が担当）を行なっていき、初年度五億円、三年後三十億円の売上げをめざしている。

なおこれに伴い、同社の一〇〇％子会社、㈱デーシーイー（本社東京、森好文社長＝ジャレコ専務）経営によるアクアリウム機器小売店「水草倶楽部」が、東京都世田谷区桜新町に二月十七日オープン。これは約百六十平方ﾒｰﾄﾙの店で、同社製品のアンテナショップだが、他社製品や水草、熱帯魚なども販売、専門店として展開する。

ジャレコの水槽キャビネット「ウィステリア700」

新基板完成で金子

中外貿易と提携

ロンドンに欧州事務所も

㈱金子製作所（本社東京、金子浩社長）は新システム基板の完成に伴い、昨年八月に第三者割当増資を実施、米国子会社を再編するとともに十月には欧州事務所を開設した。一月の英国ＡＴＥＩ94に初出展したのを機に、海外の営業態勢について明らかにしたもの。

同社は昨年秋から16ビットシステム基板を出荷、これは高解像グラフィック、実写採り込みなどを特徴としたもので、サブ基板でソフト交換する。発表済みの「大江戸ファイト」、「ギャルズパニックⅡ」（クイズ）、「ＰＣ原人」に続き、ＡＴＥＩ94でカーレースゲーム「ミッレミニア」、ＰＣ原人Ⅱ「ジェット原人」など披露した。これらは各市場で順次発売される予定。

システム基板完成に伴い、同社は九三年八月に第三者割当増資を実施、四万株（二億八千万円）を発行し資本金は二億六千万円となった。これによる新株主は四社で増資後の持分比率は、中外貿易㈱二・五％、日興証券三％、大和証券一・二％、合同ファイナンス一・二％となっている。うち中外貿易は金子製作所の貿易業務を支援することになり、参加したと金子社長は説明している。

そこで米国子会社、カネコＵＳＡ社（イリノイ州バッファローグローブ）の社長に、中外貿易から出向した富田秀夫氏が就任。また十月には欧州事務所、カネコ・ヨーロッパを中外貿易のロンドン事務所内に開設した。

欧州事務所では元コナミ・ヨーロッパ社のリチャード・ダン氏が業界関係の顧問として一年間契約しており、中外貿易のスタッフに助言する。金子製作所では将来、同社専従スタッフを派遣する考えだ。従ってそれまで中外貿易に業務を委託することになる。中外貿易はロンドンのほか、パリ、ミラノ、デュッセルドルフにも事務所を持っており、その連絡網が活用できる。

カプコン、機構改革

統括部制を導入

開発、営業部門も改編

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は二月一日付で本部制を廃止し、新たに統括部制を導入するとの機構改革を実施した。急激な業務拡大に対応して再編成、各部門の責任を明確にするとしている。

機構改革の主な内容は次のとおり。①経営企画本部を経営企画統括部に改組し、法務部と業務部を廃止、予算統制部と知的所有権管理室を新設する、②総務本部を総務統括部に改組し、総務部と人事部を総務人事部に統合、法務室を新設する、③経理本部を財経統括部に改組する、④国内営業、海外営業、業務、企画制作の各本部を廃止、次のとおり再編する、⑤商品開発統括部を新設、アーケード制作部、コンシューマ制作部、メディア制作室、メカトロ制作室、サウンド制作室を設ける、⑥営業企画統括部を新設、ライセンス事業部、ニューメディア事業室、広告宣伝部、商品企画室、営業管理室、マーケット企画室を設ける、⑦アーケード営業統括部を新設、ＡＭ東日本営業部、ＡＭ西日本営業部、レンタル営業部、アミューズメント施設営業部を設ける、⑧コンシューマ営業統括部を新設、ＣＳ東日本営業部、ＣＳ西日本営業部を設ける、⑨海外営業統括部を新設、海外営業第一部、海外営業第二部、海外業務室を設ける、⑩業務統括部を新設、購買部、物流部、製造業務室を設ける、⑪製造本部を生産統括部と技術開発統括部に分割、生産統括部に製造第一部、製造第二部、生産管理室を設け、技術開発統括部に技術開発部を設ける。

（2月1日）国内関連事業・生産部門管掌（開発・生産部門管掌）副社長門脇精氏▽海外関連事業管掌（業務本部長兼業務部長・物流部長）常務中村昌弘氏▽営業部門管掌（国内営業本部長兼営業企画部長）取締役岡田光雄氏▽技術開発統括部長（製造本部長）同技術開発部長浜田典彦氏▽営業企画統括部長兼ニューメディア事業室長（企画制作本部長兼ライセンス事業部長）取締役坂井昭夫氏▽財経統括部長（総務本部長兼総務部長）同小沢吉郎氏▽兼コンシューマ営業統括部長、同東京支店長枚田隆一氏。

（経営企画統括部）企画部長（業務部長）島内煕氏▽予算統制部長（経理部長）小西繁男氏▽統括副部長兼知的財産管理室長兼法務室長（副本部長兼法務部長）関口卓史氏。（総務統括部）統括部長兼総務人事部長（副本部長兼人事部長）河本文朗氏。（財務統括部）統括副部長兼経理部長（副本部長兼財務部長）久保田和夫氏▽財務部長（企画部長）中田和彦氏。

（商品開発統括部）商品開発統括部長兼メカトロ制作室長（ソフトウェア技術部長兼メカトロニクス開発部長）青木隆氏▽アーケード制作部長（アミューズメント企画制作部長）岡本吉起氏▽コンシューマ制作部長（コンシューマ企画制作部長）藤原得郎氏。（営業企画統括部）ライセンス事業部長（広告宣伝部長）吉川武重氏▽広告宣伝部長、石井邦夫氏。

（アーケード営業統括部）統括部長（アミューズメント事業部長）吉田正男氏▽ＡＭ東日本営業部長（同事業部次長）吉田昌稔氏▽ＡＭ西日本営業部長、下条磨登夫氏▽レンタル営業部長（オペレーション事業部長）新田靖弘氏▽アミューズメント施設部長（アミューズメント施設事業部長）初野純孝氏。

（コンシューマ営業統括部）ＣＳ東日本営業部長（コンシューマ事業部長）高橋義男氏▽ＣＳ西日本営業部長（経理本部システム室長）永井巳知夫氏。（海外営業統括部）統括部長（海外営業本部副本部長兼欧州営業部長）笹谷実氏▽海外営業第一部長（米州営業部長）松田克己氏▽海外営業第二部長（アジア営業部長）奥山光三氏。

（業務統括部）統括部長代行兼物流部長、購買部長早見晶市氏。（生産統括部）統括部長（製造本部副本部長）松原事業所長吉川正夫氏▽製造第一部長（製造部長）米倉建三氏▽製造第二部長（製造業務部長）平野事業所長赤尾泰雄氏。

ナムコ、機構改革

営業部門を再編

4月1日付で人事異動も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は二月八日、オペレーション部門を再編する機構改革を明らかにした。これは、①営業統括室を廃止し、営業政策室を新設する、②営業企画本部の営業管理部を廃止し、テーマパーク事業部を営業本部から営業企画本部に移す、③営業本部に営業統括部を新設するというもので四月一日から実施する。

（2月7日）研究部長、大槻正氏。

（4月1日）営業政策室長（営業統括室長）猿川直人氏▽営業統括部長（営業三部長）小出辰頼氏▽営業一部長（営業管理部長）栗原恒夫氏▽営業三部長（東南アジア営業部長）木立正春氏▽東南アジア営業部長、野宮公典氏。

オペレーター協会に重なる

秋田署主導の防犯協会

PTA関係者とも太いパイプと歓迎

秋田市内のAM機オペレーターが集まり十二月二十七日、秋田警察署で「秋田地区アミューズメントマシーン防犯協会」を発足させた。

これは秋田署の指導によるもので、同署では所轄区域内に町村単位の防犯協会とは別に、各業種ごとにも防犯協会の組織化を進め、それらをまとめる「防犯連絡協議会」の拡充を図ろうとしている。業種別の防犯協会は同地区ですでに金融機関、パチンコ、カラオケ、コンビニエンスストアがそれぞれある。AM業者だけで設立された防犯協会は全国でも初めてのもの。

設立総会には秋田署から署長以下補導員を含め十人、学校とPTA関係四人、他の防犯団体から二人、そしてオペレーター十二人が参加。秋田署の佐々木大造署長、業者を代表して秋田県アミューズメントマシン・オペレーター協議会の坂武会長(㈱ダイワ)、来ひんとして秋田地区少年保護育成委員会の吉富庸四郎会長がそれぞれ挨拶。続いて同署防犯課の小松健課長が設立趣旨を説明した後、会則の骨子、役員などを決めて発足した。

役員は秋田県協の役員と同じで、会則は防犯と青少年健全育成を中心に秋田県協の定款に沿ったものを作成、実質的には四月から活動を始める予定だ。顧問として秋田市小中学校生徒指導協議会など学校、PTA関係者四名が就任している。

会員は秋田県協会員十五社と加入予定の五社を合わせ二十社となる見込みで、秋田署管内でのシングルロケを除くオペレーターはこれで一〇〇%になるとのこと。

坂会長によると、「これまでゲーム場に対して他の県よりも厳しい姿勢をとってきた学校やPTAとの太いパイプができたことにより、ゲーム場への認識不足や誤解がなくなるとともに、少年の立入り全面禁止というPTA側の方針の緩和も期待できる。また県協会と同じ母体でほぼ同様の会則になるので、活動の幅が広がる」としている。

写真はコナミ「ビ・ガ・ロ」の入口付近（上）と店内のようす

コナミの「ビ・ガ・ロ」

関東での初ロケ

他店との競争激しい立地

コナミ㈱の子会社、コナミエンタテイメント㈱(本社東京、西村靖雄社長)による関東地区初の本格ロケ、「ビ・ガ・ロ」は十二月十九日にオープンしたが、投資額、売上げ見込みなどは公表しないとのこと。

「ビ・ガ・ロ」は新宿・歌舞伎町一丁目にある七階建てのレジャービル、第六ポールスタービルの一～三階(延べ約六百平方㍍)を使用。一階はプライズ機、カーニバル機、占い機など約二十台、二階はTVゲーム、アーケード機など約四十五台、三階は多人数用五台を含むメダルゲーム機二十五台とフリッパー三台で、合計約百台を運営している。

プレイ料金は三百、二百、百円。メダルゲームでは単価三十円、五百円十七枚、千円四十枚となっている。L字型の店内は明るく、装飾はシンプルで、基板タイプのTVゲーム機は全部33㌅キャビネット。

場所柄競争が激しく、五十円プレイの店も数店あるほど。夕方からサラリーマンの客層が多くなるとのこと。同社では関東地区で初の本格ロケになるが、詳しくは明らかにしていない。なお「ビ・ガ・ロ」はイタリア語のリガロ(贈りもの)からの造語で、「コナミからの贈りもの」の意味を込めたとのこと。

内田裕之氏

CSGが定例総会

委員長に内田氏

年2回新作ソフト展開く

コンシューマ・ソフトグループ(CSG、事務局東京、原口洋一運営委員長、会員八十三社)は一月二十六日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第六期定例総会を開き、役員改選により新運営委員長に内田裕之氏(㈱コナミ・営業二部副部長)を選任した。

同総会には委任二十三社を含む七十四社が出席。事業年度の移り変わりに伴う第六期(九三年十二月末まで)事業報告案、収支決算案、第七期事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については恒例の家庭用ソフト新作展を年二回開催し、とくにユーザーへのアプローチに重点を置いた展示会の運営を行なうことになっている。

入会に関する会則の一部変更が承認された。

役員については全運営委員を留任とし、新たに㈱カルチャーブレーンを加え十一社が承認され、新運営委員による互選で内田氏が運営委員長に就任した。

総会終了後は新年賀詞交歓会が開かれ、CSG会員に流通販売業者らを含め百八十五名が参加した。内田運営委員長は、「新作発表会をよりユーザーフレンドリーなものにしていきたい」と挨拶した。なお新作展は三月下旬に開かれる。

USJ実現めざし

9者で協議機関

会長に大阪市から森田氏

大阪市此花区に誘致するテーマパーク「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」(USJ、仮称)の計画のため、関係者による「USJ此花開発協議会」が二月二日、発足した。大阪市、JR西日本など地権六社、米国MCAエンタープライゼス社、松下電器産業の九者による協議機関で、この日、大阪市内のロイヤルホテルで初会合を開いた。

協議会はUSJ誘致を中心とした再開発事業の促進を目的に、それに必要な土地区画整備事業準備組合や、USJ事業会社の設立準備について関係者間の調整を図るとしている。大阪市はあくまでも調整役で、民間が事業主体となるが、核となる企業は未定であり、広く民間から出資を募るもようだ。

会長には森田啓介氏(大阪市港湾局理事)が就任した。監査役は大塚塚之氏(住友金属工業、取締役)、事務局長は北川晴久氏(大阪市港湾局副理事)と決まった。

7階建て自社ビル

SNK開発ビルが完成

1―2階は「ネオジオランド」開設

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）はかねてより建設を進めてきた開発部門の自社ビル「SNK・R&Dセンター」がこのほど完成、十二月二十五日業務を開始した。

これは業務拡大に伴うもので、本社のすぐ近くで地下鉄御堂筋線江坂駅前にある角地約五百二十平方㍍を取得。建築面積約五百平方㍍、七階建てのビルを建設したもの。四―七階に開発部門が入り、一―二階に直営ロケ「ネオジオランド」（風営八号店）が同時オープンした。三階は駐車場。

同ロケは一階三百五十平方㍍、二階二百二十平方㍍のフロアで、約三分の一が吹き抜けとなっている。設置機械台数は約九十台。メダルゲーム機は一台も設置されていない。同ロケと道路を挟んだ斜め向かいに九二年十一月オープンした「ネオジオランド」があるが、両店とも運営は順調とのこと。

SNK・R&Dセンター＝大阪府吹田市豊津町十四の十二、開発部電話番号は従来と同じ。

新開発ビル完成に伴って三月中旬をめどに、従来の開発ビルには現本社ビルにある販売本部と業務本部が移転し、これを第一本社ビルとし、また現本社ビルは営業本部、販売促進部、開発部門の一部（検査部門）で構成する第二本社ビルとする予定になっている。

さらに同社は、新開発ビルに面した交差点の向かい側にある「ネオジオランド」用駐車場に、三階建ての店舗建設を計画、三月着工を予定しており、この二階にも直営ゲーム場を設置する。一階は駐車場、三階はカラオケボックスとなる。また今後の業務拡張に備え、さらに新たなビル建設地を現在探しており、同社は将来に向けての基礎固めを着々と進めつつある。

写真はSNK開発ビル。左上は外観。下は1―2階に開設された「ネオジオランド」

静岡県協、通常総会

改称しない決定

AOUの下部組織でないと

静岡県アミューズメント協会（事務局熱海、杉山勉会長、会員三十八社）は一月二十六日、伊豆長岡温泉のはなぶさ旅館で平成五年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認したほか、AOU決定に基づく協会名変更については、現在の名称を継続し変更しないことを決めた。

同総会には委任十四社を含む二十八社が出席。杉山会長が議長となり議事に入った。

平成五年度事業活動報告案、収支決算案、六年度事業計画案、予算案はそれぞれ担当理事から説明され、いずれも異議なく承認された。うち事業計画案では杉山会長が、各委員会の役割分担と活動方針などについて説明した。

協会名称変更については、一月二十一日の役員会でも検討し同総会でも同じ結論になったもので、同協会では「現在の名称で不都合はないし愛着もある。他の協会でもAOUからの名称変更の要請を断るところもあるようだ。また当協会はAOUの下部組織ではないので、これまでの当協会の歴史を大切にする意味でも、現在の名称を継続する」ということで意見が一致し、名称変更はしないことに決めた。

また円滑な例会開催など検討した。

静岡県協の通常総会（1月26日）に伴う記念写真から

新年会に伴い

3地方協会が総会開き改称

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、正会員十四社）と山梨県アミューズメントオペレーター協会（事務局甲府市、日達健会長、会員九社）は一月十九日、大分県健全娯楽業協会（事務局大分市、石橋信昭会長、会員十二社）は一月二十日、それぞれ臨時総会を開き、協会名をAOUが決めた統一名称「アミューズメント施設営業者協会」に変更した。

鹿児島県協では委任五社を含む十三社が出席。名称変更に伴い略称「KKG」を「KAO」に変更。また準会員部会の名称も「喫茶部会」に変更した。

山梨県協では九社が出席し、名称変更のほか定款の一部変更を行ない、組織強化のため「賛助会員」制度を導入することになった。

バトルテック協

東京で世界大会

日米で予選、4月決勝

米国VWE社TVロボット戦ゲーム機「バトルテック」の普及をめざす日本バトルテック協会（事務局東京、㈱ザップ内、三浦慶政社長）は、同機によるゲーム大会「バトルテック・ワールドチャンピオン決定戦」を四月上旬に実施することになった。

これは同機を設置している日米の各四ヵ所のロケで予選を行ない、日本で世界チャンピオン大会を開くというもの。参加料は一人三千円で、国内では横浜のトレルワン、渋谷のロンゴロンゴとドクタージーカンズ、西荻窪アミュージアムで三月五日から個人戦と四名のチーム戦を順次実施、四月二―三日に日本代表の四名と一チームを選出。米国はシカゴ、サンディエゴ、ヒューストンなど四ヵ所のバトルテックセンターで一月十日からトーナメント戦が開始され、三月十二―十三日に代表四名（この四名で一チームを構成）を決定。そして四月六―九日、日本の四ヵ所のロケを巡りながら日米決戦が行なわれる。

セガ社が東西で

新作プライズ展

「ソニック」などは定番に

セガ社は一月十九日に東京本社で、二十一日に関西支店で、新作プライズ（景品）内覧会を開き、両会場合わせて約三百人のオペレーターが集まった。同社がプライズ内覧会を開くのは二度目。今回は、四月以降発売するぬいぐるみや小物など二十二種類を展示した。

同社「UFOキャッチャー」シリーズなどで拡大したプライズ市場は、二年前のピーク時から三割近く落ち込んでいると言われている。このため景品によって機械の売上げが大きく左右されるようになったとのこと。

同社では有名キャラクターのぬいぐるみの人気が高いが、これまで一般的だった十五―二十㌢サイズのものから、キーチェーンなどを付けた小型マスコットタイプへと移行するのではないかと見ている。セガ社キャラクターの「ソニック」はこれまで五種類発売、同社ではいずれも好評で、同社プライズの定番に成長したとしている。

セガ社による新作プライズ内覧会（東京会場・1月19日）のようす

風営7号営業遊技での

特殊景品焦点に

警察庁がブリーフィング

警察庁・生活保安課は一月二十八日、警察庁記者クラブで、パチンコ営業での有価証券提供を認める風営法改正案を検討中との内容のブリーフィング（報道記者に対する状況説明）を行ない、大手マスコミは二月四―五日、一斉にこれを報じた。

七号営業のうちパチンコ／パチスロ営業では、遊技の結果客に提供された景品が、景品買取り所（景品交換所）で換金されるという状態が常態化していることがほぼ確認されている。風営法の立法趣旨からすると客の射幸心を著しくそそり善良の風俗を害する危険性を招くことになることから、「客に提供した賞品を買い取る罪」（第二十三条第一項第二号）を設け、こうした行為を未然に防止するとしてきているが、現実とはかけ離れた状態が続いてきた。

警察庁・生活保安課では、これを含めたパチンコ／パチスロ営業の健全化を考えるため、九三年六月から私的諮問機関として「生活安全研究会」（座長・成田頼明横浜国大名誉教授）を設置、うち「風俗営業の在り方に関する調査委員会」がこれまで検討してきたが、これらの動きは非公開で具体的には何も明らかにされていない。従って今回のブリーフィングは、なんらかの事情でその一端が示されたにすぎないとされている。

ブリーフィングで明らかになったのは、警察庁が現行風営法で禁じている「現金又は有価証券を賞品として提供する罪」（第二十三条第一項第一号）を見通し、商品券を含めた有価証券の提供を合法化してはどうか、について検討しているということで、結論は出ておらず「白紙」としている。しかし、偶然の遊技の結果有価証券を提供すると刑法上の賭博罪になることから、実現性はほとんどないと見られている。

北修爾常務が社長に昇格

阪和興業

阪和興業㈱（本社東京）は一月十九日、北茂社長が非常勤の取締役相談役に退き、北二郎会長が社長を兼任することとし、さらに二月四日に北修爾常務が社長に昇格、北二郎氏が非常勤の取締役相談役に退くとの異動を決めた。

阪和興業は財テクの失敗から経営陣刷新を含む経営再建を進めている。

冨沢重治氏が事務局長就任

SC遊園

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）の事務局長に冨沢重治氏が一月五日付で就任した。昨年十二月に退職した小山氏の後任。

冨沢重治氏は五六年に日大経卒、後楽園スタヂアム（現・東京ドーム）入社。主に企画宣伝を担当した後、九三年定年退職した。東京都出身、六十歳。

冨沢重治氏

事務所移転

㈲アルベル＝東京都品川区豊町六丁目二の三、☎五七〇二―七九七七、西尾宏昭社長。

プラザー商事㈱＝名古屋市天白区池場二丁目六百三、☎（〇五二）八〇六―二〇二二、岡田清宣社長。

事務所開設

㈱岡田商会・大阪事務所＝東大阪市稲田上町一丁目十の十三、☎七四五―九六七六。

住居表示変更

㈱ナムコ・中部事業所＝長野県松本市並柳二丁目九の二十三、☎（〇二六三）二六―七五七五、原卓次所長。

論潮

アーケード

全米オペレーター協会の現会長が、「オペレーター」というのは職業を表わすには適当でないとして協会の名称変更を提案した（本紙「海外の話題」参照）。それなりにもっともな提案であり、提案の方法もなかなか立派だ。実際これから論議されるわけで、どういう結果になるか分からないが、こういう方法は日本のオペレーター協会連合会などでも参考になると思われる。しかし、日本ではそういう問題意識は極めて希薄だと言わざるを得ない現実がある。

一方、「アーケード」という言葉が、最近ではメダルゲーム機まで含むようになっており、混乱を拡大している。もともとアーケードは、「ペニーアーケード」のように街中のゲーム場を示す言葉で、一般にアーケードゲームというのはエレメカアーケードゲームからアミューズメントのTVゲームまで含むものと解されてきた。今でも国際的な理解の仕方としては、アーケードゲームはアミューズメントゲームしか含まず、ゲーミング目的に開発されたギャンブル機とは区別されている。

ところが、家庭用TVゲームが大きな市場を持つまで発展してきたのに伴い、業務用は単に業務用あるいはコインオップ（硬貨作動式）とすればよいのにもかかわらず、「アーケード」で済ませる傾向がここ数年強まってきた。これは業務用のアミューズメントゲームを指しているうちは何ら問題はないが、本来はギャンブル機であり使いかたでメダルゲーム機となっているものまで含むと混乱を生じることになる。この例としてAOUエキスポ94では、「一般アーケード」を乗物、景品などと区別している。しかし、「一般アーケード」ゾーンに展示している例えばTVポーカーゲーム機を、アーケード機だと説明しても国際的にはまず理解されない。

こういうふうに業界用語としては不適切な使用例が最近多いが、それでは業界が正しく発展することにならないのではないだろうか。

判決理由詳録

映画の著作物としてのＴＶゲームの無断コピーソフトを収納したフロッピーディスク付き書籍の発行を著作権侵害と認定

　ＴＶゲーム自体を著作権法上の「映画の著作物」（視聴覚著作物）と認め、パソコン通信上に掲載された無断コピー版のパソコンゲームソフトをフロッピーディスクに収納し、そのフロッピーディスクを付けて書籍として販売したのは著作権侵害に当たるとして、損害賠償を命じた一月三十一日の東京地裁判決文の詳細をここに一括掲載する。

　事件番号などは次のとおりで、判決文中の欧文は、原文では一字一画となっていたのを欧文配列に改めるなどした。東京地裁民事第二十九部、平成四年(ワ)第一九四九五号、著作権侵害差止等請求事件＝平成六年一月三十一日判決、請求容認（一部否認）。原告は㈱ナムコ。被告は㈱技術評論社。

　ＴＶゲームを視聴覚著作物と認めた判決は、民事事件では東京地裁昭和五十九年九月二十八日判決（㈱ナムコ対酔心興業㈱ほか）、刑事事件では大阪地裁堺支部平成二年三月二十九日判決（被告人㈲ドリーム、㈱ファルコン、㈱キョウエイと三人の各代表）などあり、ＴＶゲームの著作権保護の観点から十分に内容が検討されるべき判決が、またひとつ加わったことになる。今回の判決中、ＴＶゲームの著作物性は劇映画などに比べるなら著作者の人格との結びつきは比較的弱い、とした点については、著作権保護の観点からするとむしろ後退していると言わざるをえず、この点でも検討が必要となる。

主文

一　被告は、原告に対し、金四〇〇万円及びこれに対する平成四年一一月一七日から支払済みまで年五分の割合による金員を支払え。

二　原告のその余の請求を棄却する。

三　訴訟費用は、これを三分し、その二を被告の、その余を原告の負担とする。

四　この判決は、第一項に限り、仮に執行することができる。

事実及び理由

第一　請求

一　被告は、原告に対し、金五四六万円及びこれに対する平成四年一一月一七日から支払い済みまで年五分の割合による金員を支払え。

二　被告は、別紙目録三1記載の雑誌に同目録2、3記載の体裁にて、別紙目録二記載の謝罪広告を各一回掲載せよ。

第二　事案の概要

　本件は、被告が別紙目録一記載の書籍（以下「本件書籍」という。）の付属ディスクに収納して頒布した同目録一冒頭記載のゲームのプログラム（以下「Chomp」という。）の影像が原告が著作権を有するビデオゲーム「パックマン」（以下「本件ビデオゲーム」という。）の影像の複製であるとして、原告が被告に対し、損害賠償及び謝罪広告を求めている事案である。

一　争いのない事実及び証拠により認められる基礎となる事実

1　当事者

　原告は、業務用ビデオゲーム機等の各種アミューズメントマシンの開発、製造、販売、輸出入、賃貸、及び、家庭用ゲーム機用ソフトの開発、製造、販売、並びに、アミューズメントスペースの企画、経営、キャラクター商品化権の許諾などを主たる業務の内容とする株式会社であり、被告は、書籍、雑誌の出版、販売などを主たる業務内容とする株式会社である。

2　法人著作

　原告は、その発意に基づき、従業員をして本件ビデオゲームを職務上作成させ、昭和五五年五月二二日、原告の著作の名義の下に公表した。（甲二六）

3　本件ビデオゲームにより表示される影像の内容

(一)　本件ビデオゲームの画面に登場するキャラクターは、パックマンと、オイカケアカベイ、マチブセピンキー、キマグレアオスケ、オトボケグズタとそれぞれ命名された色の異なる四匹のモンスターである。

(二)　画面に表示される舞台は、小さなドット（点）で表示される多数のエサと大きなドットで表示される四個のパワーエサが点在し中央にモンスターの巣が存在する迷路である。

(三)　プレイヤーは、操作レバーを上下左右のいずれかの方向に動かすことによりパックマンを指示どおりの方向に移動させることができる。パックマンは、進行方向に向けて口をパクパクさせ、エサと口が一致したときにエサを食べ、モンスターに食べられると消滅する。

(四)　モンスターは、パックマンの移動に応じて、服の裾をヒラヒラ動かしながらパックマンを追跡したり、先回りしたりして、捕まえようとする。しかし、パックマンが、パワーエサを食べるとこの関係が一時逆転し、パックマンが逆にモンスターを追跡してこれを食べることができる。この逆転の際、モンスターは、一斉に紺色のイジケ顔となり（これをイジケモンスターと呼ぶ。）、移動方向を反転して逃げ出す。そして、イジケモンスターは、パックマンに食べられると目玉だけになって巣に戻り、そこから再生されて出てくる。また、逆転した状態から元に戻る直前にイジケモンスターは点滅し、逆転時間が切れる旨警告する。

(五)　パックマンが、エサ、パワーエサ、イジケモンスター、又はモンスターの巣の下に時々出現するフルーツターゲットを食べると、それぞれ決められた得点が得られ、そのスコアは画面に表示される。

4　本件ビデオゲームの影像化の仕組

(一)　本件ビデオゲームは、影像をディスプレイ上に映し出し、極めて短い間隔でフレームを入れ替えることによってその影像が連続的に変化しているように見せる方法で表現されている。

(二)　本件ビデオゲームのゲーム機においては、ＲＯＭ中に電気信号の形で記憶されているプログラム（命令群）の命令が、ＣＰＵにより読み取られ、この命令により、同様にＲＯＭに記憶されているプログラム（データ群）の中から抽出された各影像データがディスプレイ上の指定された位置に順次表示されることにより、全体として連続した影像となって表現される。ディスプレイ上に映し出される絵柄、文字などの影像は、二進数の電気信号を発生できる形でＲＯＭ中に記憶されており、ディスプレイ上にはＲＯＭ中に記憶されているもの以外の絵柄、文字などが現れることはない。

　なお、本件ビデオゲームは、そのゲーム中に、プレイヤーのレバー操作によって与えられる電気信号により命令が変化させられて、これによりプログラム中から抽出されるべき命令及び抽出されるデータの位置、順序に変化が加えられるため、ディスプレイ上に映し出される影像もプレイヤーのレバー操作により変化するが、いかなるレバー操作によりいかなる影像の変化が生じるかもすべてプログラムにより設定されている。

5　被告の行為

　被告は、平成四年八月ころから、Chompほか二三のプログラムを収納した三・五インチ及び五インチの各フロッピーディスク（以下「本件フロッピーディスク」という。）を製作し、これを付属させた本件書籍を発行し、書店などで公衆に販売している。なお、本件書籍のうち、本件フロッピーディスクを除く狭義の書籍部分の主要な記載内容は、本件フロッピーディスクに収納されている「Chomp」ほかのゲームの紹介や解説であるから、本件書籍は、本件フロッピーディスクを分離、除外しては意味をなさず、両者は実質的に一体不可分のものである。

6　Chompにより表示される影像の内容

　Chompの作者は、アメリカ合衆国のJerry J Shekhel（以下「Shekhel」という。）であるが、Chompは、本件ビデオゲームのパックマンに相当する主人公と、モンスターに相当する四匹の敵がキャラクターとして登場するものであり、プレイヤーがパソコンのカーソルキーを操作して移動させる主人公が、本件ビデオゲームのエサに相当する多数のドットと、パワーエサに相当する大きなドットが点在し、中央に敵の巣が配された迷路上を、右ドットを食べながら動き回り、敵がこれを追うという追跡ゲームである。

7　Chompの影像化の仕組

　本件フロッピーディスクに収納されているChompのプログラムは、これをパソコンのハードディスクなどに記憶させた上、MS-Windowsというユーザーインターフェイスを用いるとパソコンでゲームをすることができ、ゲームの進行に伴って、パソコンのディスプレイ上にその影像を展開し、再現することができる。

二　争点及び争点についての当事者の主張

1　主たる争点

(一)　本件ビデオゲームは、映画の著作物といえるか。

(二)　Chompの影像は、本件ビデオゲームの影像の複製か。

(三)　被告の本件フロッピーディスクの製作頒布行為は、原告の同一性保持権及び氏名表示権を侵害する行為に当たるか。

(四)　被告は、本件の著作権及び著作者人格権侵害行為について故意又は過失があるといえるか。

(五)　本件における使用料相当額の損害はいくらか。

(六)　謝罪広告の必要性

2　原告の主張

(一)　映画の著作物性について

　本件ビデオゲームは、それぞれ個性豊かで表情の変化に富んだモンスターとパックマンとのスリリングな追跡をテーマにしたアニメーション映画であって、作者の知的、精神的創作活動の所産であり、また、前記一4(一)のとおり、アニメーション映画と同様の原理により、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されており、更に、同4(二)のとおり、ＲＯＭの中に電気信号として取り出せる形で収納されることにより、物に固定されているものであるから、映画の著作物である。

(二)　複製について

　Chompの影像と本件ビデオゲームの内容は、別紙パックマン・Chomp for WINDOWS対照表記載のとおりであって、Chompの影像は、その作者のShekhelが本件ビデオゲームをもとにして作成したことを認めているとおり、主人公と敵のキャラクターの数、形状、動作をはじめ、画面構成、ストーリー（ゲームの進行やルール）などあらゆる面で本件ビデオゲームと同一か若しくはこれに酷似している。

　Chompの影像は、本件ビデオゲームと比べ、迷路の構造、ワープの有無、モンスターの動きその他に若干の相違があるものの、これらは本件ビデオゲームにおける画面の構成要素の一部を省略したものか、若しくは、枝葉部分に僅かな変更を加えた結果にすぎず、何ら創作的な部分が付加されたわけではないから、本件ビデオゲームの影像と実質的に同一である。

　したがって、Chompは、本件ビデオゲームを有形的に再製した複製物である。

(三)　故意又は過失について

　被告は、その発行するコンピュータ関係の雑誌である「Mac Japan」の平成四年五月号に本件ビデオゲームの影像を無断で使用したゲーム（日本国内のパソコン通信のネットワークにアップロードされていたもの）をその影像写真を使用して紹介したことがあり、このとき原告から著作権侵害である旨の指摘を受けてこれを認め、同雑誌の同年七月号に謝罪広告を掲載している。また、本件書籍の

判決理由詳録
映画の著作物としてのＴＶゲームの無断コピーソフトを収納したフロッピーディスク付き書籍の発行を著作権侵害と認定

五九頁に「あのパックマンゲームだ！」などと大きく紹介されていることなどからして、Chompの内容が本件ビデオゲームの模倣であることを被告が本件書籍の発行前に知らないはずがなく、更に、原告は、被告に対し本件書籍の発行の中止を求めたにもかかわらず、被告がこれを拒絶したため、本訴に至ったものである。

　以上の経緯からすれば、被告は、本件の著作権及び著作者人格権侵害行為について、故意又は重大な過失があった。

(四)　使用料相当額の損害賠償請求について

　被告は、故意又は過失により、Chompを収納した本件フロッピーディスクを複製、頒布し、原告の著作権を侵害したのであるから、これにより原告が被った損害を賠償すべき義務を負うものである。

　原告は、訴外株式会社ウィズ（以下「ウィズ」という。）に対して本件ビデオゲームをパソコン用ゲームソフトに使用することを許諾しているが、右パソコン用ゲームソフトのコンピュータ・プログラムはウィズ側で作成するものであり、右許諾は、主として本件ビデオゲームの影像にかかる映画の著作物の複製、頒布に対する許諾である。右許諾に対する使用料は、複製物一個当たり五四六円（商品価格七八〇〇円×七％）であるから、本件ビデオゲームの映画の著作物についての使用料相当額は、少なくとも複製物一個当たり五四六円を下ることはなく、また、被告が頒布した本件書籍は、少なくとも一万冊は下らないから、原告が被告に対し請求しうる本件著作権の使用料相当額は、五四六万円を下ることはない。

(五)　著作者人格権侵害に基づく謝罪広告請求について

　被告は、故意又は過失により、原告に無断で本件ビデオゲームの影像の構成要素を前記(二)のとおり一部省略し、その内容を一部改変しているChompを本件フロッピーディスクに収納したうえ、Chompの作者を「Jerry J Shekhel」とのみ表示し、本件ビデオゲームの著作者である原告の名称を表示しないで、本件書籍を公衆へ提供し、これにより原告の著作者人格権（同一性保持権及び氏名表示権）を侵害した。

　なお、被告自ら本件ビデオゲームの内容を改変したものではないとしても、自己の著作物が意に反して内容に変更を加えられた状態で現実に多数複製され公衆に頒布された場合に著作者の人格的利益が最も害されるわけであるから、被告のように改変された著作物を新たに複製物に収納して頒布したものは、全体として改変を行なった行為主体の一人とみるべきである。

　したがって、原告は、被告に対し、著作者であることを確保し、又は訂正その他著作者の名誉若しくは声望を回復するために適当な措置を請求することができるところ、右措置としては、別紙目録二及び三記載の謝罪広告を命じるのが適当である。

3　被告の主張

(一)　映画の著作物性について

　ビデオゲームの本質的要素は、その画面に現れる影像の色彩、形状、配置や動き方などにあるのではなく、プレイヤーが機器を操作することによって得られるゲーム展開にあるのであって、このようなゲーム展開こそが創作的なものとして保護されるべきであり、個々の影像の特徴はこれに付随するものにすぎない。そして、本件ビデオゲームは、追跡劇ゲームであるが、追跡劇ゲームにおいては、本件ビデオゲームのように、一つの主人公が迷路上を複数の敵を食い減ぼしながら進み、すべての敵を食い尽くすと次の画面に移行して再び同様の経過を辿って最終場面に至るという展開は、ごく一般的なものである。したがって、本件ビデオゲームには、追跡劇ゲームとしての独創性はないから、著作権法にいう思想又は感情を創作的に表現したものには当たらない。

(二)　複製について

　本件ビデオゲーム及びChompに共通する点は、追跡劇ゲームの特徴として他の多くの追跡劇ゲームにも多かれ少なかれ共通するところである。そして、本件ビデオゲームとChompの相違点を考慮すれば、両者は同一といえない。

(三)　同一性保持権侵害について

　被告は、本件ビデオゲームを複製したのではなく、Shekhelが作成し、アメリカ最大のパソコン通信ネットワークのCompuServeにアップロードされていたシェアウェアのゲームソフトChompを作者であるShekhelの同意を得てダウンロードし、本件書籍において他のゲームとともに紹介したものである。したがって、本件ビデオゲームを改変したのは、Shekhelであって、被告ではない。被告は、単に出版社としてChompを紹介したにすぎない。

(四)　故意又は過失について

　Chompは、日本国内のパソコン通信ネットワークである「PC-VAN」（会員数三二万人）、「日経MIX」（同一万五〇〇〇人）、「PULL-PULLネット」（同一〇〇〇人）、「Jupiterネット」（同二五〇〇人）においてアップロードされていたし、また、「Nifty-Serve」（会員数約三〇万人）を通じて前記CompuServeにアクセスすることができたのであるから、多数のパソコン通信の会員に対し公開され、容易に入手することができる状態におかれていたものである。したがって、被告は、右のとおり誰でも入手できるシェアウェアのプログラムであるChompを出版社として読者に紹介する行為が著作権侵害行為に当たるとも原告がこれにより損害を被るとも認識していなかったもので、また、原告が損害を被ることについて予見できたとみるべき事情も何ら存在しないから、被告には著作権侵害及び著作者人格権侵害について故意も過失も存しない。なお、被告は、本件ビデオゲームをそのまま複製したフリーウェアのゲームソフトをその出版物において紹介したことについて、原告に対し謝罪したことがあるが、これは、右ゲームソフトが本件ビデオゲームと全く同一のものであったからである。

(五)　使用料相当額の損害賠償請求について

　本件ビデオゲームは、本件書籍の発行のはるか以前から既に陳腐化しており、現在ではファミコン用の中古ソフトが単価五〇〇円前後でたまに販売されている程度で、その財産的価値はほとんどない。また、本件書籍の定価は、二九〇〇円であるから、本件フロッピーディスク自体の価格は七〇〇円前後にすぎず、しかも、本件フロッピーディスクには二四個のゲームソフトが収納されており、Chompは、そのうちの一つにすぎないから、Chompの販売単価は、約二九円（七〇〇円÷二四）にすぎない。

　原告主張のウィズの使用料は、本件ビデオゲームそのものをパソコン用のソフトとして独自に作成販売するという場合に関するものであって、これを本件ビデオゲームのまがいものであるChompを他の多数のゲームソフトとともに単に誌上紹介したにとどまる本件に当てはめることは相当ではない。

　Chompの頒布によっては、実際上原告にほとんど損害は生じていない。この点を不問にしても、ウィズの使用料率の七パーセントを本件に当てはめると、原告の損害の単価は、前記二九円の七パーセントの約二円にすぎない。

　また、原告がウィズとの間で前記許諾契約をしたのは、原告から被告に対する本件書籍の販売中止等の要求に応じられない旨被告が解答した直後の平成四年一〇月一日であり、原告は、その後同年一一月五日、この契約上の許諾料に基づいて算定した損害の賠償を求めて本訴を提起しているのであるが、本件ビデオゲームは、この時期においては既に商品価値がなかったのであるから、あえてこの時期に本件ビデオゲームのパソコン用ソフトを発売する必然性はなかったのである。

(六)　著作者人格権侵害に基づく謝罪広告請求について

　被告が本件ビデオゲームの著作権侵害、著作者人格権侵害について故意又は過失がないことは前記(四)のとおりであるが、仮に、過失があるとしても、右(四)に述べたとおり極めて軽微な過失にすぎない。

　また、原告は、Chompの作者であるShekhelに対しては、警告しその回答を得た後、同人が得た利益の額が僅かであることなどを理由として、同人に対して法的手段を取らないことを決定しているが、本件ビデオゲームを改変したShekhelに対し法的手段を取らずに、被告に対し謝罪広告を求めるのは適当な措置とはいえない。

　また、Chompは、Shekhelが作成し、パソコン通信を通じて多数のユーザーが入手し得る状態に置いていたゲームソフトであり、被告はこれを他のゲームソフトとともに読者に紹介したにとどまる。このような行為は、出版社である被告の言論、出版の自由に属する行為であって、それが仮に著作者人格権侵害に該当するとしても、これに対して謝罪広告を命じることは適当な措置とはいえない。

第三　判断

一　争点(一)（映画の著作物性）について

1　著作物とは、思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいい（著作権法二条一項一号。以下単に「法」という。）、また、映画の著作物には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものである（法二条三項）。

　右のような著作権法の規定によれば、映画の著作物と認められるためには、次の三つの要件を充足する必要があり、かつ、その要件を充足しているものであれば、本来的な意味における映画以外のものも映画の著作物として保護されているものと解すべきである。

(一)　映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されていること（表現方法の要件）

(二)　物に固定されていること（存在形式の要件）

(三)　思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものであること（内容の要件）

2　本件ビデオゲームが右の要件を充足する映画の著作物に該当するかどうかについて判断する。

(一)　表現方法の要件について

　表現方法の要件としては、前記法二条三項の規定によれば、聴覚的効果は任意的要件であり、「映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法で表現されている」ことが必要的要件であるが、映画の著作物の「上映」とは「映写幕その他の物に映写することをいう」（法二条一項一九号）と規定されていることとも考え合わせると、右の映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法で表現されているものとは、スクリーン、プラウン管、液晶画面その他のディスプレイに影像が映写され、かつその影像が連続的な動きをもって見えるものをいうと解すべきである。

　そして、本来的意味における映画は、映画フィルムに固定された多数の影像をスクリーン上に非常に短い間隔で引き続いて連続的に投影する方法により、人間の視覚における残像を利用して、影像が切れ目なく変化しているように見せかけることによって、影像が連続的な動きをもって見える効果を生じさせるものであるから、本来的な意味における映画以外のものでも、影像を非常に短い間隔で連続的にディスプレイ上に投影する方法により右の効果を生じさせるものであれば、右の映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせるものということができる。

　本件ビデオゲームは、前記第二、一4記載のとおり、影像をディスプレイ上に映し出し、極めて短い間隔でフレームを入れ替えることによってその影像が連続的に変化しているように見せる方法で表現

判決理由詳録

（映画の著作物としてのＴＶゲームの無断コピーソフトを収納したフロッピーディスク付き書籍の発行を著作権侵害と認定）

されているものであるから、映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法で表現されているものに該当する。

(二) 存在形式の要件について

前記(一)の映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法で表現されているものは、物に固定されている必要があるが、「物」は、映画フィルムに限定されているわけではなく、また、固定の方法も映画フィルム上に可視的な写真として固定されている必要はなく、ROM、フロッピーディスク、ハードディスク等に電気的信号で取り出せる形で収納されているものも含まれると解すべきである。

本件ビデオゲームは、前記第二、一4記載のとおり、ROM中に電気信号の形で記憶されている命令群であるプログラムの命令が、CPUにより読み取られ、この命令により、同様にROMに記憶されているデータ群であるプログラムの中から抽出された各影像データがディスプレイ上の指定された位置に順次表示されることにより、全体として連続した影像となって表現されるものであり、ディスプレイ上に映し出される絵柄、文字などの影像は、二進数の電気信号を発生できる形でROM中に記憶されており、ディスプレイ上にはROM中に記憶されているもの以外の絵柄、文字などが現れることはないものであるから、物に固定されているとの要件を充足するものである。

なお、本件ビデオゲームは、前記第二、一4記載のとおり、そのゲーム中に、プレイヤーのレバー操作によって与えられる電気信号により命令が変化させられて、これによりプログラム中から抽出されるべき命令及び抽出されるデータの位置、順序に変化が加えられるため、ディスプレイ上に映し出される影像もプレイヤーのレバー操作により変化するが、いかなるレバー操作によりいかなる影像の変化が生じるかもすべてプログラムにより設定されているものであるから、物に固定されているとの要件を満たすものであることに変りはない。

(三) 内容の要件について

「思想又は感情を創作的に表現したもの」とは、単なるデータそのものを表現したようなものを除いた、人間の精神的活動全般による所産を著作者の個性が何らかの形で現れるように表現されているものを指すものである。また、「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」も、文芸、学術、美術又は音楽が厳格に区分けして用いられているわけではなく、人間の知的、文化的活動全般を指すものであると解すべきである。

本件ビデオゲームは、前記第二、一3記載の内容のとおり、それぞれ個性的な色彩、行動、状況に応じた強弱関係のあるパックマンと四匹のモンスターとが、画面に表示された迷路を舞台として繰りひろげるスリリングな追跡劇であり、著作者の知的精神的創作活動の所産が具体的に表現されているものであるから、内容の要件をも充足するものである。

(四) 以上によれば、本件ビデオゲームは、映画の著作物であると認められる。

二 争点(二)（複製）について

前記第二、一6記載のとおり、Chompは、本件ビデオゲームのパックマンに相当する主人公と四匹のモンスターに相当する四匹の敵がキャラクターとして登場し、右主人公が中央に敵の巣を配した迷路上を舞台として本件ビデオゲームのエサに相当する多数のドットと、同じくパワーエサに相当する大きなドット及びフルーツターゲットを食べながら動き回り、これを敵が追うという追跡劇であり、かつ、証拠（甲一ないし三、乙一、検甲一の1ないし3、二、三）によれば、本件ビデオゲームの影像の内容とChompの影像の内容の詳細及び両者の比較の詳細は、別紙パックマン・Chomp for WINDOWS対照表（画面構成参照図を含む。）記載のとおりであると認められる。

そしてChompの影像は、本件ビデオゲームの影像と比べ、迷路の具体的形状、ワープ（迷路内における左右への瞬間的移動）の有無、モンスターに当たる敵の色やその動き方、エサの数、フルーツターゲットの移動や出現の順序の一部等で若干の差異があるものの、中央に長方形のモンスターの巣を有する、縦の道と横の道が直角に十字形、T字形、L字形に交差したものの組合わせによって形成される迷路の基本的形状が共通し、フルーツターゲットもその相当数が果物であることで共通するのみか、同じ果物もあり、前記差異も、共通性の中の僅かな差異や目立たない差異にすぎず、主人公と敵のキャラクターの形状、動作、数をはじめ、画面構成、ストーリー（影像に現れるゲームの進行やルール）など多くの面で本件ビデオゲームの影像と共通点を有し（甲一、二）、両者は、本件ビデオゲームの影像を知る通常人であれば、Chompの影像が本件ビデオゲームに僅かな修正を加えただけのものと覚知できる程度の同一性があるものと認められる。右の事実に、Chompの作者であるShekhelも、Chompをパソコン通信のネットワークにアップロードした際のChompの紹介文の中で「本ゲームはパックマンを詳しく模したマイクロソフト・ウインドーズ環境用ゲームです。私は本ゲームをオリジナルにでき得る限り忠実に作るように努力しました。しかし、パックマンのアーケード機は何年も見ていず、ゲーム要素はすべて記憶から呼び起こしたものです。」と述べており（甲四）、更に、同人は、原告から本件ビデオゲームの映画の著作権の侵害である旨の警告を受けた後もこれを争わず、パソコン通信のネットワークからChompを削除するなど事後処理をしている（甲一四ないし一七）こと、また更に、本件書籍中のChompの紹介文にも、「あのパックマンゲームだ！」とのタイトルの下に「ゲームの名前はChompとなっているが、中身は、ゲームセンターのゲームで有名になった「パックマンゲーム」である。プレイのしかたはゲームセンターのパックマンとまったく同じで、小さいドット「・」を食べ尽くしてしまうのが目的である。」と記載されている（検甲一の3）ことを合わせ考えれば、Chompの影像は、本件ビデオゲームの影像に依拠し、これに僅かな修正を加えて再製したもの、即ち本件ビデオゲームの影像の複製と認められる。

以上によれば、被告は、本件書籍の付属ディスクにChompのプログラムを収納してこれを一般に販売したことにより、原告が映画の著作物としての本件ビデオゲームについて有する複製権及び頒布権を侵害したものである。

三 争点(三)（同一性保持権及び氏名表示権侵害）について

1 同一性保持権侵害について

Chompの影像は、本件ビデオゲームの影像とほぼ同一でありその複製であるが、本件ビデオゲームの影像と全く同一のものではなく、別紙パックマン・Chomp for WINDOWS対照表記載のとおりの相違点があることは、前記二認定のとおりである。よって、被告は、本件ビデオゲームの複製物であるChompを本件書籍の付属ディスクに収納したことにより、原告が映画の著作物である本件ビデオゲームについて有する同一性保持権を侵害したものというべきである。

被告は、Chompを作成したのは被告ではなく、Shekhelであり、被告は単にChompを紹介したにすぎないから、同一性保持権を侵害していない旨主張する。しかし、ShekhelがChompを作成したのは、前記認定のとおりであるから、Shekhelが原告の本件ビデオゲームの同一性保持権を侵害したものであることは明らかであるが、被告も、前記のとおり、本件ビデオゲームの複製でありかつその影像の内容が本件ビデオゲームと一部異なるChompを本件書籍の付属ディスクに収納してこれを複製（有形的に再製）し一般に頒布したのであるから、被告の右複製行為は、原告が本件ビデオゲームについて有する同一性保持権を侵害する行為というべきであり、被告の右主張は採用できない。

2 氏名表示権侵害について

被告が本件書籍の付属ディスクに本件ビデオゲームの複製であるChompを収納しこれを一般に販売する際に本件ビデオゲームの著作者である原告の氏名を表示しなかったことは、証拠（検甲一の1ないし3）から明らかであり、被告の右行為は、本件ビデオゲームの複製物を公衆に提供するに際し、著作者名を表示することができる原告の氏名表示権を侵害するものである。

四 争点(四)（故意又は過失）について

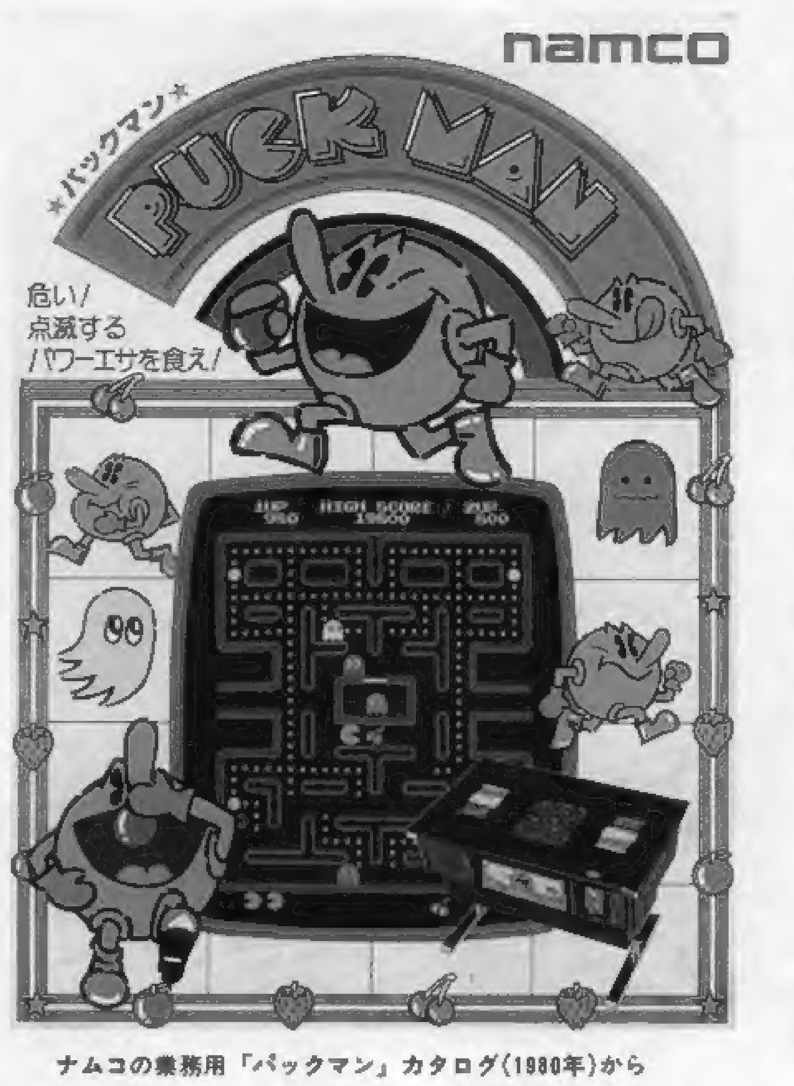
被告は、その発行する雑誌「MacJapan」の平成四年五月号において、辻雅弘という人物が、パソコン通信のネットワークでフリーウェアとして提供していた本件ビデオゲームを模したPacmanというパソコン用ゲームソフトを紹介したことについて原告から抗議を受け、同年七月号の同誌において、「原告のビデオゲーム「パックマン」の影像著作権を侵害したフリーウェアをその雑誌に紹介し、当該フリーウェアを転載することが自由にできるとの誤解を生じさせるような記載について、原告らに迷惑をかけたことを謝罪する」旨の広告を出した（甲六ないし一一）。また、被告は、パソコン通信で入手できるMS－Windows上で作動するシェアウェア又はフリーウェアの二四個のゲームソフトを付属ディスクに収納し、各ゲームソフトの解説をした本件書籍を出版したものであるが、本件書籍中にはChompについての解説として『あのパックマンゲームだ！』とのタイトルの下に「ゲームの名前はCHOMPとなっているが、中身は、ゲームセンターのゲームで有名になった「パックマンゲーム」である。プレイのしかたはゲームセンターのパックマンとまったく同じで、小さいドット「・」を食べ尽くしてしまうのが目的である。ゲームの進め方はいたって簡単で、上下左右の矢印キーによりパックマンを動かすことができる。あとは、モンスターに食われないように、通路にある小さい「・」印をすべて食いつぶして行くことで、1面はクリアされる。モンスターは4匹おり、通常状態ではコイツラに触れられると死んでしまうが、パワー餌と呼ばれる大柄なドットを食べると一定時間モンスターが情けない状態になり、こちらが相手を食べてしまうことさえできるようになる。また、ときおり出てくるフルーツを食べると、ボーナス・スコアがもらえる。」とChompのゲームの内容が本件ビデオゲームの内容とほぼ同一であることを十分に理解していることを前提とした説明があり（検甲一の3、争いのない事実）、編集の過程で被告の担当者はそのことを充分に認識していたものと認められる。

右事実によれば、被告は、本件書籍を出版する前には、本件ビデオゲームの影像についても映画の著作物として著作権が生じること、原告がその著作権者であること、Chompは、本件ビデオゲームと同じ内容をほぼ再現したシェアウェアのゲームソフトであること、及び、パソコン通信のネットワークにアップロードされているフリーウェア又はシェアウェアであっても、第三者に対する著作権侵害の問題が生じることを認識していたものと認められ、故意に、あるいは、少なくとも漫然とChompが本件ビデオゲームについての映画の著作権を侵害するものではないと判断した過失により、本件フロッピーディスクを付属させた本件書籍を発行販売し、原告の本件ビデオゲームについての複製権及び頒布権を侵害したものであることが認められる。

また、右認定の事実に、本件書籍中に、Chompによって複製され

判決理由詳録

（映画の著作物としてのTVゲームの無断コピーソフトを収納したフロッピーディスク付き書籍の発行を著作権侵害と認定）



ナムコの業務用「パックマン」カタログ（1980年）から

た本件ビデオゲームの著作者として原告名が表示されていないことは明らかであり（検甲一の1ないし3）、Chompがパソコン通信によりフリーウェア又はシェアウェアとして提供されていたものであることからすれば、その影像は本件ビデオゲームの影像と全く同一ではなく変更された箇所があることは容易に予想されることを合わせ考えると、氏名表示権及び同一性保持権の侵害についても、被告は、故意又は少なくとも過失があったものと認められる。

五　争点(五)（損害の額）について

1　原告は、平成四年一〇月一日、ウィズに対し、本件ビデオゲームの著作権を、パソコン（NEC PC―9801）用ゲームソフトに使用するについて、商品一個当たりにつきその標準小売価格七八〇〇円の七パーセントの五四六円のロイヤルティで許諾しているが、本件ビデオゲーム用のゲーム機とパソコンではハードウェアが異なるため、本件ビデオゲームのプログラムをパソコンのプログラムに使用することは考えられず、右のロイヤルティは、実質的には本件ビデオゲームの映画の著作物の使用許諾に対するものである（甲二四、四六）。原告は、昭和六一年五月一日、日本テレネット株式会社に対し、本件ビデオゲームの著作権（映画の著作物及びプログラムの著作物の両者についてのもの）を、MSX用ゲームソフトの電送販売用に使用するについて、商品一個当たりにつきその価格二九〇〇円の三〇パーセントの八七〇円のロイヤルティで許諾している（甲三八、三九）。また、原告がゲームソフト会社各社にゲームソフトとして許諾している本件ビデオゲーム以外のビデオゲームの著作権をパソコン用ゲームソフトに使用するについての使用料（前記の理由により実質上映画の著作物にかかる部分に対するもの）は、ビデオゲーム「ギャラガ88」が標準小売価格八二〇〇円の七パーセントの五七四円、ビデオゲーム「リブルラブル」が商品一個当たり五〇〇円である（甲四一、四二）。更に、本件ビデオゲームは、原告が昭和五五年に発売して以来、日本及び米国等において大ヒットしたものであり、現在においてもその購入希望が多いため、原告からそのファミコンゲーム用ソフトの復刻版が発売され、また、平成二年一一月にはゲームボーイ用ゲームソフトが、平成三年一月にはゲームギア用ゲームソフトが発売されその売行きが好調である（甲二六、二七、二九の1、三一ないし三七）。

右認定事実によれば、映画の著作物としての本件ビデオゲームをパソコン用ゲームソフトに使用することに対し通常受けるべき金銭の額（プログラムの著作物の使用料は含まない金額）は、商品（パソコン用ゲームソフト）一個当たり少なくとも五〇〇円を下ることはないものと認めるのが相当である。

被告がChompを収納した本件フロッピーディスクを付属させた本件書籍を少なくとも八〇〇〇冊販売したことは被告の自認するところであるが、被告が本件書籍を八〇〇〇冊を超えて販売したことを認めるに足りる証拠はない。

以上によれば、原告は、被告に対し、本件ビデオゲーム（映画の著作物）の使用に対し通常受けるべき金銭の額に相当する額である四〇〇万円（五〇〇円×八〇〇〇冊）を自己が受けた損害の額として、その賠償を請求することができる。

2　被告は、本件書籍の定価は、二九〇〇円であるが、本件フロッピーディスク自体の価格は七〇〇円前後にすぎず、かつ、本件フロッピーディスクには二四個のゲームソフトが収納されており、Chompは、そのうちの一つにすぎないから、Chompの販売単価は、約二九円（七〇〇円÷二四）でしかなく、本件ビデオゲームそのものをパソコン用ソフトとして独自に作成販売する場合であるウィズの支払う使用料を本件に当てはめるのは相当でない旨主張する。

しかし、著作権法一一四条二項が「著作権の行使につき通常受けるべき金銭の額に相当する額」と規定していること、及び、著作権を侵害する者が、著作権者ないしそのライセンシーの製品よりかなり低い金額で複製物を販売したときに、それによって著作権者側が被る損害がむしろ深刻になることの方が多いことが予想されることからすれば、本件のように、被告が原告の著作権（複製権及び頒布権）を侵害して本件ビデオゲームの複製物を他のゲームソフトとともに通常の販売価格より極めて低額で販売したときに、被告が原告に支払うべき使用料相当額を被告の設定した販売価格をもとにしてこれに通常の使用料率をかけて計算することは相当ではなく、むしろ商品一個当たりにつき原告が通常受領すべき金額を重視して前記のとおり算定すべきである。また、被告は、原告がウィズとの間で本件ビデオゲームをパソコン用のゲームソフトとして製造販売することを許諾するライセンス契約を締結したのは、原告からの本件書籍の販売中止要求に応じられない旨被告が回答した直後の平成四年一〇月一日であり、原告は、その後同年一一月五日、この契約上の許諾料に基づいて算定した損害の賠償を求めて本訴を提起しているのであるが、この時期においては既に商品価値がなかったのであるから、あえてこの時期にパソコン用ソフトを発売する必然性はなかった旨主張するが、前記認定事実によれば、本件ビデオゲームは、現在においても商品価値を有しており、その復刻版も販売されている状況にあるのであり、また、原告は平成四年八月ころにはウィズに本件ビデオゲームをパソコン用ソフトに使用許諾することを会社内部で検討していたものであり（甲三〇）、かつ、ウィズも現実に本件ビデオゲームのパソコン用ソフトを宣伝し、販売している（甲二五）もので、右事実によれば、原告とウィズとの間の契約は、本件ビデオゲームの映画の著作物としての実際の価値に対応したものということができ、被告の右主張もまた前記の使用料相当額についての判断を左右するものではない。

六　争点(六)（謝罪広告）について

被告は、本件書籍において、MS―Windowsを使用したパソコン上において作動するフリーウェアないしシェアウェアのゲームソフトを紹介したものであり、本件書籍におけるChompの紹介文その他において「あのパックマンゲームだ！」とのタイトルの下に「ゲームの名前はChompとなっているが、中身は、ゲームセンターのゲームで有名になった「パックマンゲーム」である。プレイのしかたはゲームセンターのパックマンとまったく同じで、小さいドット「・」を食べ尽くしてしまうのが目的である。」と述べていることは前記のとおりであり、また、被告の右Chompの紹介の仕方は、Chompがパソコン通信にアップロードされているシェアウェアのプログラム（低額の登録料さえ支払えば、一般人が自由に利用できるプログラム）であって、ビデオゲームの専門メーカーが作成した「パックマンゲーム」をMS―Windowsを使用したパソコン上においても楽しめるように、アマチュアがそのためのプログラムを作成し、シェアウェアとしてパソコン通信のネットワークにアップロードしたという趣旨のものであり（検甲一の1ないし3）、したがって、被告の右の紹介の仕方は、本件ビデオゲームの著作者が別にいることを前提としているもので、その著作者名を省略することにより、本件ビデオゲームの著作者たる地位を意図的に侵奪しようとしたものとは認めることはできず、原告が本件ビデオゲームの著作者であることを主張する利益を害する程度は重大なものとはいえない。

本件ビデオゲームの影像の内容とChompの影像との比較の詳細は、別紙パックマン・Chomp for WINDOWS対照表記載のとおりであり、Chompの影像と本件ビデオゲームの影像との差異は、原告が主張するとおり、本件ビデオゲームにおける画面の構成要素の一部を省略したものか、若しくは、枝葉部分に僅かな変更を加えた結果にすぎず、基本的には本件ビデオゲームを忠実に複製しようとしたものであり、本件ビデオゲームの同一性が害されている点は些細な点にすぎず、内容的に原告の名誉、声望をとくに害している点も見られない。そもそも本件ビデオゲームの影像はもともと一定のストーリーがあるものではなく、プレイヤーのレバー操作の如何によってプログラムにより設定された範囲内で自在に変化するもので、プレイヤーの最大の関心は影像を鑑賞するとかストーリーを楽しむというよりも、追跡ゲームに成功し、より高度の場面に進むことにあり、著作者もそのことは充分理解していることに照らすと、本件ビデオゲームの影像によって表現された思想、感情は、例えば論説、小説、劇映画等に表現されたものと比べれば、著作者の人格との結びつきは比較的弱いものといわざるを得ない。更に、Chompを作成したのは被告ではなくShekhelであり、Chompによる著作権侵害、著作者人格権侵害の第一の原因者は同人であるのに、原告は、Shekhelに対しては、同人がChompのパソコン通信へのアップロードを停止し、その得た収入が僅かなものであるとして、特段の法的手段を講じないことにしたものであり（甲一四ないし一六）、Chompによる著作権侵害、著作者人格権侵害の第二の原因者である、本件書籍の編著者である海老原浩之に対しても、電子メールによる警告文を送付した（甲一八）以上の法的措置がとられたことを認めるに足りる証拠がない。以上のような事実を総合考慮すれば、被告による原告の氏名表示権及び同一性保持権の侵害行為により原告が被った損害は、謝罪広告等をもって回復することを要する程に重大なものとはいえないから、本件については、被告に対し、原告が請求するような謝罪広告を命じるのは相当でない。

七　よって、原告の請求は、前記損害金四〇〇万円及びこれに対する不法行為の後であって本件訴状送達の日の翌日である平成四年一一月一七日から支払済みまで民法所定年五分の割合による遅延損害金の支払いを求める限度で理由があり、その余の請求は理由がない。

TVゲームミュージック

SNK、カプコン、コナミ、データなど

7社の音楽CD

ポニー、キング、ソニーから

アトラス、SNK、カプコン、コナミ、セイブ開発、データイースト、東亜プランの各業務用TVゲームのゲーム音楽CD計十枚が一月下旬から三月中旬にかけて、ポニーキャニオン、キングレコード、ソニー・ミュージックエンタテイメントからそれぞれ発売あるいは発売予定となっている。その内容は次のとおり。

「豪血寺一族」＝アトラスの同名TVゲーム機のオリジナル音楽と各キャラクターのボイス、SEコレクションを収録。ポニーキャニオンのサイトロンレーベル「GSM1500シリーズ」で一月二十一日発売。価格千五百円。なお以下の同シリーズCDにはすべてゲームのインストラクションカードが付いている。

「龍虎の拳2」＝SNKの同名ネオジオソフトに使われているすべてのゲーム音楽とボイスなどを収録。ポニーキャニオン「GSM1500シリーズ」で二月十八日発売。価格千五百円。

「サムライスピリッツ・イメージアルバム」＝SNKの同名ネオジオソフトの音楽を、SNKの新世界楽曲雑技団がフルアレンジし収録。各キャラクターのプロフィール、解説書付き。ポニーキャニオンから二月十八日発売。価格二千五百円。

「エコロジー／アーケードゲームトラック」＝カプコンがゲーメストと共催し一般募集した作品を業務用TVゲームとして開発、春に発売予定となっている「アルティミット・エコロジー」のゲーム音楽を収録。同ゲームは横スクロールのシューティングゲームだが、ゲーム音楽を先に二月二日、ソニーから「カプコンサウンドシリーズ」第二弾として発売した。「Qサウンド」採用。同ゲームの「開発日誌」付き。価格は二千円。

「コナミ・アミューズメントサウンズ94：春」＝コナミ「ポリネットウォリアーズ」と同海外版「ポリネットコマンダーズ」を中心に、「スラムダンク」「バイオレントストーム」をオリジナルバージョンで収録。キングレコードから二月二十三日発売。CD二枚組みで価格三千二百円。

「雷電II」＝セイブ開発の同名TVゲームのオリジナル音楽とSEなどを収録。ポニーキャニオン「GSM1500シリーズ」で三月十八日発売。価格千五百円となる。

「デリシャスコレクション」＝データイーストの「ナイトスラッシャーズ」「ドラゴンガン」「ウルフファング」「ダークシール」など計十タイトルのTVゲーム音楽をすべてアレンジバージョンで収録。同社ゲーム音楽のベストアルバムとなる。ポニーキャニオンから一月二十一日発売。価格二千五百円。なおデータイーストのサウンドチーム「ゲーマデリック」が、同アルバム発売を記念し二月五日、東京・原宿で初のソロライブ公演を行なった。

「ミラクルアドベンチャー」＝データイーストの同名ネオジオソフトと、SFCソフト「戦え原始人3」のゲーム音楽のオリジナルとアレンジバージョンを収録。「GSM1500シリーズ」で二月十八日発売。価格千五百円。

「ファイターズヒストリー・ダイナマイト／フライングパワーディスク」＝データイーストの同名ネオジオソフト二タイトルをオリジナルとアレンジバージョンで収録（七十四分）。「GSM1500シリーズ」で三月十八日発売。価格千五百円。

「バツグン」＝東亜プランの同名TVゲームの音楽を、オリジナルバージョンで収録。同ゲームのボイス、SEなども含めて十八曲で構成。「GSM1500シリーズ」で三月十八日発売。価格千五百円。

The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
いつか、あいつと闘う時がくる。
KING OF THE FIGHTERS
龍虎の拳2
りゅうこのけん2
©SNK 1994
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。
100メガショック第7弾
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
海賊退治に、腕が鳴る!
痛快冒険アクションゲーム新登場!!
TOP HUNTER
トップハンター
©SNK 1994
RODDY & CATHY
2P同時プレイ
途中参加可能
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
栄光のW杯にキックオフ!
ついに登場、100メガショック・サッカー!!
リアルファイト フットボール
得点王2
とくてんおう2
©SNK 1994
2P対戦プレイ・
途中参加可能
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
ザ・100メガショック!!
高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。
株式会社 エス・エヌ・ケイ SNK CORPORATION
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

新登場!NEO筐体シリーズ!!
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
ロケーションを活性化するニューフェイス!
人気のネオジオ筐体に、さらに充実した新シリーズが登場!SCタイプボディに1クラス大きい19インチモニターを採用した「NEO19」、迫力の大画面モニターを先進のデザインで包んだ「NEO25」&「NEO29」、と3機種が勢揃い。数々のアーケード・クオリティを満載し、扱い易く、耐久力、安全性ともに抜群のネオジオ4本用筐体です。
NEW
NEW
NEW
NEO19
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
●ブラウン管:19インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340㎜※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490㎜となります。
NEO25
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368㎜
NEO29
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE
●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:106kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440㎜
視線をキャッチ!SNKアミューズメント。
話題のSNKキャラ&大好評ネオカーニバルスペシャルで集客抜群・高収益。
「龍虎の拳2」Tシャツ
龍虎の拳2
GAROU KINCHAKU 巾着
大評判!!
ラッキーまぜまぜボタン
NEO CARNIVAL SPECIAL
好評発売中
100個 28,000円
今話題の"龍虎の拳2"が超カッコいいTシャツになった!
●サイズ:フリー
©SNK 1994
ちょっとオシャレな"餓狼"の巾着袋。旅行や外出のお共にすれば、とっても便利!!
近日発売予定
ネオカーニバルスペシャルミニ・1人用
●外形寸法(㎜):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151kg●消費電力:AC100V 110W
製造総販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ
※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

SEGA
WORLD'S BEST HYPER REALISTIC 3-D RACING!
迫力の超高速バトル。
派手なボディカラーに身を包んだ数十台のマシンが、2列縦隊のペース走行から
エンジン音を轟かせ、300km/hオーバーのハイスピードレースを繰り広げる。
オーバルサーキットのバンクを、スリップストリームを使いながら駆け抜ける。
派手なドリフトを決め、カウンターステアを当てながら、抜きつ抜かれつの
エキサイティングな接近戦で、ビギナーからマニアまであらゆるターゲットに対応。
先進の3D C.G.ボード"MODEL2"搭載!
ハイスピード・スーパーリアル
レースシミュレーション!
DAYTONA USA™
Choose one!
Automatic
Manual-4
スタートボタン+アクセルでタイムアタックモード搭載。
■タイムアタックモード搭載。
究極のハイスコアをめざすマニアを中心に、
高いリピート率が得られます。
Circuit Select
初級 SHORT ×8 LAPS
中級 MEDIUM ×4 LAPS
上級 LONG ×2 LAPS
■3つのコース(初級・中級・上級)。
■4段階視点切り換えのバーチャルボタン。
V.R.ボタン搭載!
4つの視点が楽しめます
●1,132(W)×2,828(D)×1,863(H)mm
約375kg AC100V 580W
50インチプロジェクションTV使用 〒95-4429
AM R&D DEPT.#2
セガの最新技術を駆使し、開発した業界最高水準のリアルタイム・
テクスチャーマッピング・C.G.ボード"MODEL2"を搭載。
毎秒300,000のテクスチャーマップドポリゴン表現が可能な32bit-3D
グラフィックスエンジンのパワーが創りだす、迫力と奥行き感のある、
ハイスピードの画面。
比類なきV.R.(バーチャル・リアリティ)の世界が拡がる。
■ハイテクニックを必要とする、
コースの逆走も可能。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(3743)7432(国内販売事業部)
電話03(3743)7438(海外販売事業部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-604 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7373(代表)
©SEGA

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

6月8−9日に 香港でAAE開催決定

AAMAが東南アジア市場向けに

米国のAMゲーム機メーカー・ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局シカゴ、スチーブ・コーニスバーグ会長）は、六月八・九日、香港で初のアジア・アミューズメント・エキスポ（AAE）を開催することを決めた、と一月□日に発表した。

AAMAが主催する業務用AM機器展は、米国のACME、メキシコのメキスポ（ラテンアメリカAMエキスポ）があるが、アジアに進出するのはこれが初めて。AAMAの一月十四日の役員会で決まったもので、中国、タイ、インドネシア、マレーシア、シンガポール、フィリピン、台湾、香港などの市場に向けたトレードショーとして企画を進める。

これは国際遊園地セミナーなどを開催してきている香港のコンベンション企画運営会社、AIC社が、アジア地区でのファミリーエンタテイメントセンター（FEC）セミナーの四月開催を計画していることと関係がある。AAMAではAIC社と交渉し、AIC社主催の「パンエイシアFECコンフェランス」をAAEの直前へと日程を変更するよう求めた。その結果、FECセミナーは六月六−七日開催予定となった。

AAMAでは、AAEをAICのセミナー開催に便乗して開くことで、AIC社の過去三年間の実績と信用を利用できるとの考えであり、AIC社が協力的であることに感謝している。

AAEの展示会場は香港島ワンチャイにある展示センター。AAMAでは、ACMEなどの催しと同様に展示会運営会社であるウィリアム・T・グラスゴー社に、展示会運営を委託するもようだが、今回のAAEでは展示スペースは限られており（三十五小間しかない）、「AAEは米国のメーカー、ディストリビューターが中国や環太平洋南部の業者と幅広くコンタクトをとれるようにする」と、AAMAの海外ビジネス開発委員会のマーク・ストルー委員長（ダイナモ社）は語っており、あくまでも米国メーカーの利益を考えた催しとされている。

クレーバン氏 副会長に就任

AAMAではまた、副会長だったラス・ストラーハン氏（NSMアメリカ社）が退任したのに伴い、ビル・クレーバン氏（ブルドック・レプリコン社社長）を選んだと発表した。クレーバン氏は米国の任天堂、カプコンなどを経て独立。AAMAでは八七年から役員でACMEやAAMCFなどAAMAの活動に積極的に参加している。

AMOA会長が 名称変更を提案

「オペレーター」は不都合と

全米AM機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント＆ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ）のR・A・グリーンIII氏はこのほど、AMOAの名称中オペレーターをオーナーに変更するべきだという考えを発表した。三月中旬フロリダで開かれるAMOA役員会で正式に提案する。

グリーン氏は「オペレーター」という言葉には良くない意味が含まれている、としてAMOAの機関紙「ロケーション」九四年一月号で詳しく説明している。それによると、同氏の祖父から三代にわたり職業を「オペレーター」としてきたが、それでは不都合があることが分かった。

九三年十月十三日、グリーン氏はシカゴのオヘア空港である婦人に話しかけられ、職業をたずねられた際に「オペレーターです」と答えたところ、意外な対応を受けた。それは、「なぜそんな問題のある職業なのか」というようなものだった。

グリーン氏は、オペレーターというのはAM機を所有、設置し、運営する人のことを言うと信じてきたし、それに誤りはなかった。しかし米国の辞書でこの単語は、スラング（俗語）としては「抜け目なく人や状況を操る人」となっており、「相場師」、「策士」と同義語ともなっている。そう思うと、空港の婦人の対応も間違ってはいなかったと言える。

AMOAは四八年に設立されたMOA（ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）から一九七六年、AMOAへと名称を変更した。これまで「オペレーター」という単語に何ら異和感はなかったが、よく正しく自分たちの職業を理解してもらうために、オペレーターをオーナーへと変える時期に来ているのではないか——とグリーン氏は説明している。

グリーン氏の説明ではなぜ「オーナー」にするのかについて明らかにしていない。「オーナー」ならば、意味が通じるし、略称のAMOAにも影響がないが、やや説明不足かも知れない。同氏は会員から広く意見を聞きたいとしている。

米国WMS社が 家庭用に参入か

アクレイム社は業務用に

米国ウィリアムズ／ミッドウェー社の業務用TVゲームを、米国アクレイム社は許諾を受け家庭用でヒットさせてきたが、この関係はそろそろ終りそうで、アクレイム社は業務用に、ウィリアムズ／ミッドウェー社は家庭用に参入する見通しとなってきた。

双方の許諾関係が最も成果を上げたのは「モータルコンバット」で、アクレイム社はこのヒットで飛躍的に業績を伸ばした。ウィリアムズ／ミッドウェー社にすれば、ライセンス料が入るので結構なことであるが、直接家庭用に進出したほうがもっと利益になるはず。そこでウィリアムズ／ミッドウェー社が家庭用に参入するとの見通しが出てきたが、同社でははっきりと言明していない。

一方のアクレイム社は、はっきり業務用への参入を検討していることを明らかにしている。これまでの業績を今後維持していくには、よほどのヒット作に恵まれねばならないからで、ウィリアムズ／ミッドウェー社との関係をできるだけ維持しつつ（必らずしも続くとは限らない）、業務用への参入を検討中と言明している。

ディズニーランドに 漫画のタクシー

新しいアトラクション開設

ディズニーランド（米国カリフォルニア州アナハイム）に九三年一月「ミッキーのトゥーンタウン」が誕生したが、さらにその一角に今年一月二十六日、新しいアトラクション「ロジャー・ラビットのカー・トゥーン・スピン」がオープンした。

「カー・トゥーン・スピン」はカトゥーン（漫画）の世界の、タクシー会社″トゥーンタウン・キャブ（タクシーという意味）カンパニー″が、とんでもない営業をするというもので、どこへ走るか分からないタクシーに乗るというタークライド。

「予想がつかないというのが特徴で、新しいタイプの乗り物だ」と、製作したウォルトディズニー・イマジニアリング社のトニー・バクスター氏は語っている。

「ティーカップ」からティーカップを、また「ピノキオ」から地面をそれぞれ取り除いて、コースを作ったようなものらしい。

二人乗りの「ベニー」という車が二台一組で、スピンしながら走り回るというもので、一回四分半ほど。毎時千二百人が楽しめる。

ディズニーランドではまた、今年夏にも「ライオン・キング・パレード」を開始、九五年春にはアトラクション「テンプル・オブ・ザ・フォービドン・アイ」をオープンさせる。

ACME94は オヘア空港近く

6年ぶりにシカゴ地区で

ACME94は三月十七〜十九日、イリノイ州のローズモント・オヘア・エキスポセンターで開かれる。出展社は約二百五十社、展示規模は約一千小間と大きい。AAMAと「プレイメータ」の共催で、毎年春に開かれている。

会場はシカゴ郊外にある、シカゴの空の玄関口オヘア空港のすぐそばなので、シカゴ地区と言ってよい。しかし正確にはシカゴ市内ではなく、ローズモント市にある。

シカゴ地区で業務用AM機の展示会が開かれるのは、八八年十月のAMOAエキスポ以来実に六年ぶり。八八年までAMOAエキスポは長年、AM機の首都と呼ばれるシカゴ市内で開催されてきた。シカゴ地区のACMEという違いはあるが、シカゴ地区で久しぶりに展示会が開催されることに米国の業界人は感慨深いものがあるようだ。

なおシカゴ市内とオヘア空港周辺には、ウィリアムズ／ミッドウェー社、データイーストUSA社、プリミア社、ストラータ社などフリッパーやTVゲーム機メーカーが集中しており、コナミ、サミー、ジャレコ、タイトーなど日本のメーカの子会社も多いことが知られている。

ガーゼルマングループ ノバ売却を否定

苦しいドイツ遊技機市場

米国WMS社（ウィリアムズ社、ミッドウェー社の親会社）が、ドイツのガーゼルマングループ傘下のノバ社を買収するという噂について、ガーゼルマングループのポール・ガーゼルマン会長は「ありえないこと」として否定した。これはドイツの業界誌「ミュンツァウトマット」十一月号が報じたもの。

しかし、ドイツのギャンブル機を中心とした業務用遊技機市場の七割を支配するというガーゼルマングループは、長期不況の影響で経営が悪化しているとも伝えられる。なぜドイツ市場が良くないかと言えば、英国、スペインと同様ギャンブル機（AWP機など）営業を中心としてきており、これらの遊技機の遊技内容が限られているのと課税強化でまったく収入の回復が望めないから、と見られている。

米国家庭用市場を反映する冬季CES'94

各社次世代機が揃う今年 セガ社と任天堂の前哨戦

早くも3DO規格機とジャガー伸び悩む 意外に出来がよい16ビット「CD—I」

家庭用は今年、次世代のハードウェアが発売される予定となっており、そのかけらでも披露されるかと期待された今年の冬季CES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）94ではあるが、すべては夏季CESまで持ち越されることになった。一方、家電メーカが一段と強力なPRを始めるなど、家庭用TVゲーム市場もにぎやかになったものだが、魅力のあるゲームソフトが欠けているため、全般にたいしたことはなかった——という感想を持つ出展社、来場者が目立った。こんなCESより、ラスベガスに最近出来た目を見張るようなアトラクションやテーマパーク、カジノホテルのほうが、よほど興味深かった、というのが正直なところだろう。

冬季CES94は一月六～九日、ラスベガスのコンベンションセンターと周辺のホテル三カ所を会場に開催された。規模は前年より一〇%増の九万四千平方㍍、出展社約千八百六十社（一昨年千七百四十社）、来場者約九万一千人（七万八千人）といずれも記録を更新した。主催者のEIAによると、これは家電市場の景気回復など楽観的要因気が広まったため。CESの一部分に過ぎない家庭用TVゲーム機分野では、しかし、どうだったか

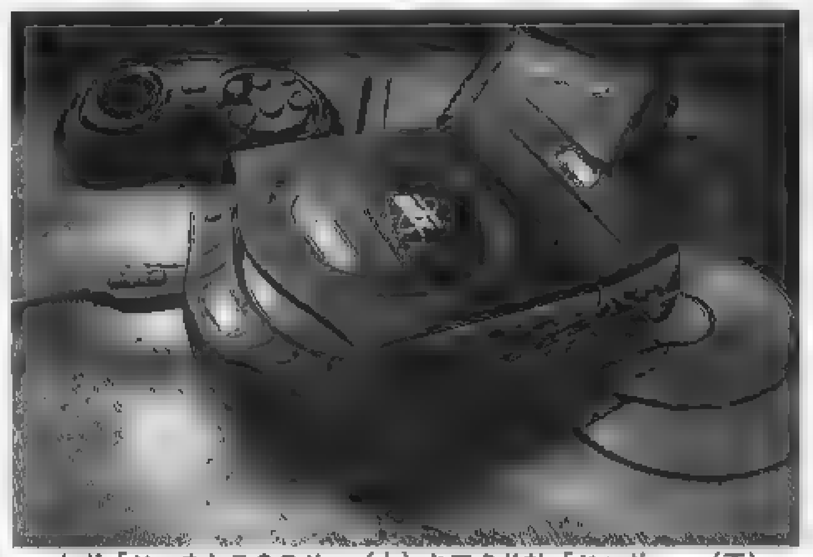
この分野ではこれまで米国任天堂（本社シアトル郊外、荒川實社長）、セガ・オブ・アメリカ社（本社サンフランシスコ郊外、トーマス・カレンスキー社長）が互いに競い合い、8ビット機から16ビット機へと市場を拡大してきた。NEC系のTTI社（ターボ・テクノロジー・インク、本社ロサンゼルス）も展開してきているが、今回のショーにも出展しなかったので、印象は薄まった

任天堂とセガ社が大きくしたこの市場は、家電や通信機器メーカーにとっては大きな魅力があると映ったのだろう。NECだけでなく、パイオニア、フィリップス、ビクター、コモドール、そして松下電器（パナソニック）、ソニー、サンヨーと続々に参入することになった

セガ社はメモリー容量の大きいCD ROMをROMカートリッジに代えて使えるようにしたCD-ROMプレーヤー「セガCD」を九二年十一月に発売して以来勢いづいており、任天堂が独占してきたトップの座を奪うほどになってきた。これと併行して家電メーカーなども、CD ROMプレーヤーを内蔵した3DO規格機を携えて参入してきたが、これという魅力的なソフトがないため伸び悩んでいる　これらの多くは、いわゆるマルチメディア機器というキャッチフレーズでプロモートされているが、個人が持つ情報端末機器というマルチメディアのイメージからすると、高価格でもありなかなか普及しないのが現状だ

もちろん任天堂もCD-ROMプレーヤーの開発を進めているが、32ビットCD-ROMプレーヤーの発売予定は繰り延べになっており、いつになるか明らかではない　これはそのハードウェアに適したゲームソフトの完成見通しが立っていないから、と見られている。

米国任天堂の小間で「プロジェクトリアリティ」に向けて示されたSGI社のCG画面の例。高速パソコンを使っているようだ



セガ「ジェネシスCDX」（上）とアタリ社「ジャガー」（下）

こうした状況の中から、32ビットあるいは64ビットCPUを基本とする次世代のハードウェアについての計画を昨年来、各社が明らかにしてきた。

任天堂＋SGI

8ビット機「NES」、16ビット機「スーパーNES」を大きく育てた任天堂は、昨年八月CG技術大手のシリコングラフィックス社との提携を発表、64ビットCGゲーム機を九四年秋には業務用として出荷、九五年秋に家庭用として二百五十ドル以下で出荷するとしている　これは「プロジェクト・リアリティ」と呼ばれているものであるが、今回のCESでもシリコングラフィックス社がこれまで手がけてきたCG映像の紹介に終始し、いぜん具体的な試作品などは示さなかった。

「プロジェクト・リアリティー」では、ROMカートリッジを使い、CD-ROMは使わないことがすでに明らかである。CD-ROMではアクセスタイムが必要なのと、本体側のRAM増設が必須になるからだ。ハードではRISC型MPUとコ・プロセッサを組み合わせるので、かなり高度なものを期待できるが、具体例は次のCESまで見ることができない　なお同社は、これとは別に前述のCD-ROMプレイヤーの開発を進めている。

任天堂では九三年三月期までにNES二千四百五十万台、スーパーNES八百七十万台を出荷、九四年三月期にはNES百八十万台、スーパーNES八百八十万台を出荷見込みとしている　これらはすべてROMカートリッジ方式であり、あくまでもカートリッジ方式が有利との考えだ　同社によると、九四年中ソフト販売はスーパーNES用四千百万個、他社16ビット機用一千四百万個の見込みで、まだ任天堂優勢が続く

同社はまたスーパーNES用ソフトに使える新ポリゴンチップ「スーパーFX2」を今回発表した　同社ではこうした技術開発も盛んで、それが

CES最大の米国任天堂の小間では、アトラクション用の特設ステージも設けられた。しかしサードパーティー各社の小間は、独立したため少なくなった

セガ・オブ・アメリカ社の小間の一部分。業務用TVゲーム機、映像シミュレーターで楽しませるなど、業務用の実績をアピールした

また強みとなっている。しかし、まだよく売れているとは言え任天堂ハード用のソフトは、かつてのような勢いで売れることはなくなった。言わば市場を一挙に広げるようなヒット作が、そんなに次々と出るわけがないにしろ、やや減速という印象は否定できない。CES会場でも任天堂の巨大な小間には人影も少なかったように思われる。

セガ社「CDX」

セガ社はカートリッジ式16ビット機「ジェネシス」と、その専用CD-ROMプレーヤー「セガCD」で任天堂に対抗、うまく競合することによって業績を伸ばし、北米市場では任天堂より優勢にマーケティングを進めるところに来たが、冬季CES94での小間の面積は大きいけれど任天堂には及ばない。出荷実績では、同社によると九三年中「ジェネシス」は六百万台、「セガCD」は百万台も出荷、その勢いでゲームソフトもよく売れたとしている。

しかし任天堂のデータのようにセガ社の出荷実績には累積データが示されていないなどの不満が残る。いずれも根拠が今ひとつ明らかでないのは仕方ないとして、市場のリーダーになったとするならば、もっと分かりやすいデータ掲示が望まれるところだ。

セガ社はCD ROMプレーヤーと16ビット機本体をひとつにした小型の「ジェネシスCDX」を今回発表した。これはCD-ROMのヒットソフト三タイトル付きで、三月にも約四百ドルで発売される

セガ社の32ビット機「サターン」は、小間内のマルチ画面でわずかに紹介されただけで、いぜん正式発表はないが、九四年秋の出荷をめざして開発中とされている。32ビットCPU二個と周辺チップで画像処理を高め、CGゲームを可能とする点で任天堂の64ビット機に対抗する形となっているが、詳細は分からない。

セガ社は家庭用VRシステム「セガVR」を夏季CES93で発表しているが、具体的には九四年秋、二百九十ドル以下で「ジェネシス」用として出荷するとのこと。サンプルなどはまだ見せていない　同社の小間では業務用TVゲーム機「バーチャフォーミュラ」やシミュレーター「AS-1」など出品したほか、アクション入力装置「アクチベータ」を出品、盛り上げた。セガ社には、任天堂にない業務用という大きな強みがある

注目の「CD-I」

夏季CES93から出展している3DO社（本社サンフランシスコ郊外、トリップ・ホーキンス社長）は、同社規格による32ビット・マルチメディア機「REAL」を松下電器産業（パナソニック）が米国で昨年十月に発売（約七百ドル、日本では約八万円で三月予定）したことから、力を入れた家電ゾーンにある3DO社やパナソニックの小間では、一連の3DO用ゲームソフトを紹介し、注目されたが、見に来た他のソフトメーカーからは「話にならない」との印象が返ってきた

3DO社の小間ではまた、「普及機が八月にも日米で発売を予定している本体と、米国AT&T社が今秋米国で発売予定の本体を、それぞれ陳列して見せた。3DO社はソフト開発ツールも強調しているが、本体、ソフトとも高すぎる割に、それ以上に魅力のあるソフトがないのが弱みだ。

一方、アタリコープ（本社サンノゼ、サム・トラミエル社長、アタリゲームズ社とは別会社）がCESに復帰、久しぶりに新ハードを披露した。これは同社がIBMと組んで開発した64ビットマルチメディア機「ジャガー」で、昨年暮れにサンプル出荷し、今年本格出荷となるもの　CD ROMプレーヤー内蔵型で、ソフト「サイバーモーフ」付き二百五十ドルという安さ、機能面では3DO規格機を上回るとあって注目された

ジャガーソフトを支えるサードパーティーは軽く一〇社を超えることもあり、ソフト次第では"次世代家庭用ハード"の本命になるかも知れないが、冬季CES94で見せたソフト二タイトルは16ビット機で十分遊べる程度のものばかり　CG表現もたいしたことがないので、本命になる可能性は少ない

アタリ社は、携帯用カラー「リンクス」を数年前に出荷し話題になったが、日本ではすでに販売されていない　ところが米国ではまだ売っているから驚きである。従って同社の動きを無視するわけにもいかない。

忘れてならないのはフィリップス・メディア・ゲームズ社（本社ロサンゼルス、デビット・マッケルハッテン社長）で、同社小間では16ビットながら「CD-I」と呼ばれるCD ROMプレーヤー式本体が発売されている。かつて任天堂が共同開発していたことから、ゲームソフトには任天堂「テトリス」、「ゼルダ」など含まれている　ソフトはすべてCD ROM式で、二ドルから五十ドル程度。本体はフィリップス社製五百ドル、マグナボックス社製四百ドルとなっている

日本では見かけないが、すでにヨーロッパではそこそこ普及しているとのこと。画面を見る限りでは、3DO規格機などよりも精密であり、ゲームソフトの仕上がりもよいので、これぞ本命になるかも知れないと思わせるほど

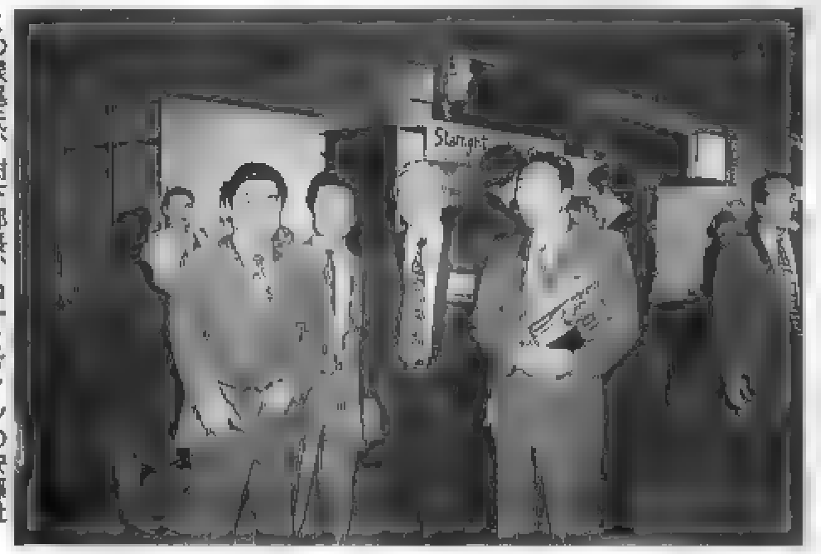
このほかコモドール社が、32ビットCD ROMプレーヤー機「アミガCD」を、またビクター（JVC）がセガ社との携帯版16ビットCD-ROMプレーヤー「XEYE」を、今回のショーで紹介、披露した。最も注目されるソニーの32ビット機「PS X」は、かけらも紹介されなかった

CG映像ソフト

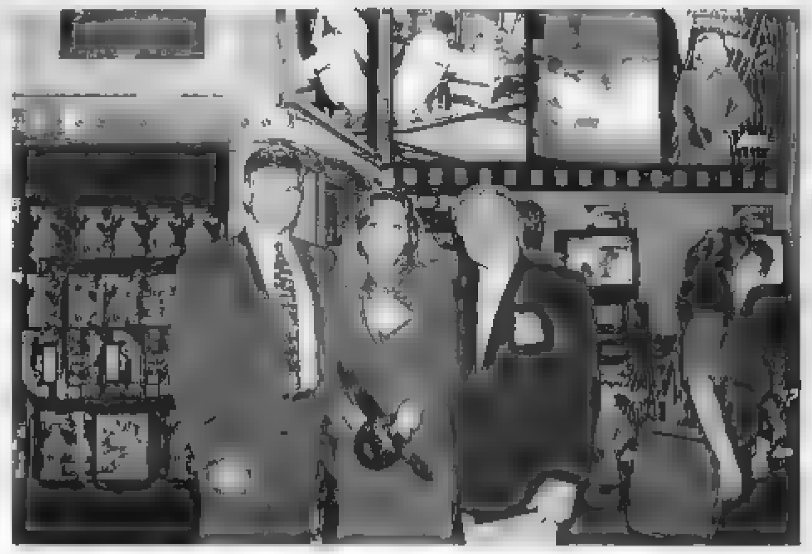
任天堂やセガ社など複数のメーカー用にソフトを作るサードパーティー各社は独立した小間を設けることになり、その傾向が一段と強まった。周辺機器も面白いものがあったが、紙面が少ないので省略する。

特筆すべき出品機は、トップガン社の映像シミュレーター「バーチャルファイター」。大きなスクリーンとの一体型で、CG画像によるソフトも良く出来ている

こうした映像シミュレーターのソフト開発に伴い、CG映像ソフトの発達も著しく、ウェーブフロントやクリエイティブ社などが出展、それを披露した。技術だけでなく、優れたCG映像ソフト開発が重要となるだけに、これらの出展社がCESでアピールした意味は大きい



右側上の写真は会場を訪れたSNKの（左から）高木専務、川崎社長夫妻、ADK新井社長、米国SNK北沢社長。下の写真は（左から）コナミの塚尾氏、樹下部長、コナミドイツの安藤社長、コナミアメリカの平岡社長



右側上の写真はカプコンUSA社の小間で（左から）中山社長、本社の中村常務と笹谷部長、米社のベスさん、平尾氏、リチャード氏。下はALG社の小間でジャロッキー親子とモデル嬢

米国トップガン社「バーチャルファイター」を実際に使っているようす

[redacted]ゾーンに設けられた米国3DO社の小間のようす。各ゲームソフトの紹介で周りを取り囲んでいる。なにかと話題の「ナイトトラップ」もあった

アタリ社の小間の近くにあったフィリップス社の小間。CD—ROMソフトがいずれも充実している上、任天堂のタイトルまであり、注目される

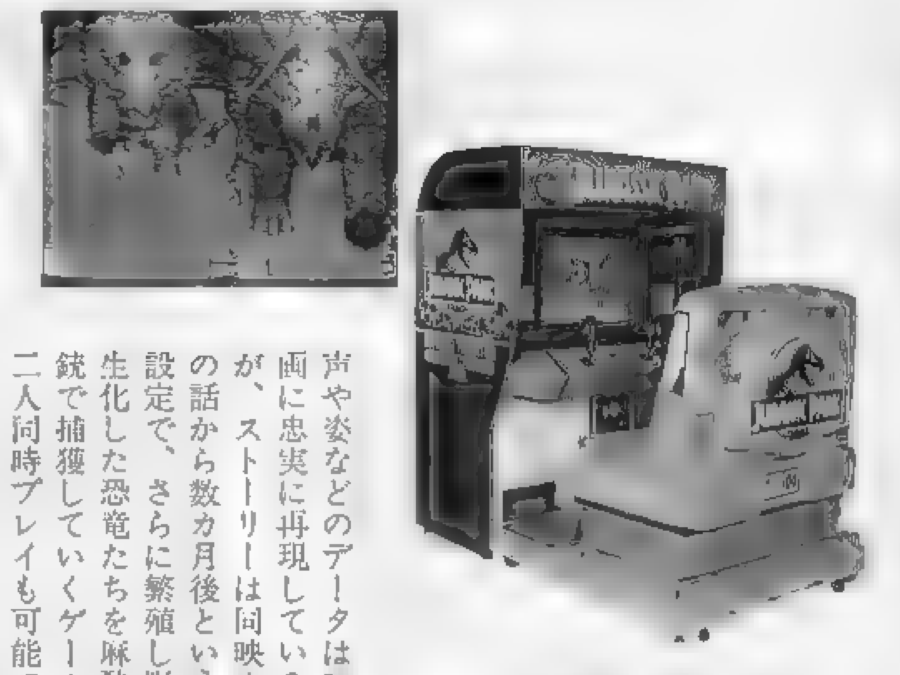
映画をもとにTV「ジュラシックパーク」

暴走恐竜を阻止

セガ社からプライズ機「コングフォール」も

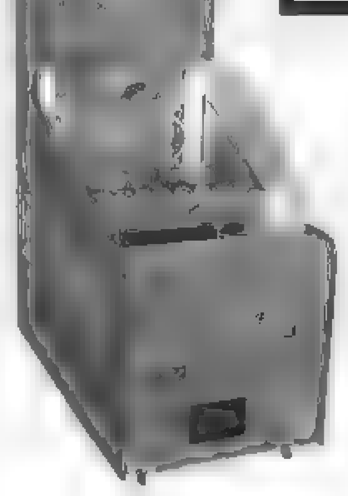
㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVゲーム機「ジュラシックパーク」が二月上旬に、またプライズマシン「コングフォール」が二月上旬に、それぞれ発売となった。

「ジュラシックパーク」は同名映画をもとにした3D形式のシューティングゲームで、恐竜の鳴き声や姿などのデータは映画に忠実に再現している。ストーリーは同映画の話から数カ月後という設定で、さらに繁殖し野生化した恐竜たちを麻酔銃で捕獲していくゲーム。二人同時プレイも可能で、「レールチェイス」と同じ揺動するベンチシートを使用。ボタン付きレバーを操作し、迫ってくる恐竜に画面上の照準を合わせ、麻酔銃を発射する。数多く命中させないと眠らない恐竜もいる。命中しないと恐竜は勢いを増し、激しく体当たりしてくる。ゲームはダメージ制。幅[illegible]、奥行[illegible]、高さ二八[illegible]。26インチモニター使用。定価[illegible]八十九万円。



シュラシックパーク

「コングフォール」は景品カプセルのプッシャータイプ。ゴリラが左右の手を交互に前へスライドさせ、テーブルから落ちるカプセルを、レバー操作で手前にある穴があいた回転盤を左右へ移動させて受け止める。ゴリラは首を振りながら口からカプセルを出す。定価八十六万八千五百円。



コングフォール

「ストII」シリーズ第5弾

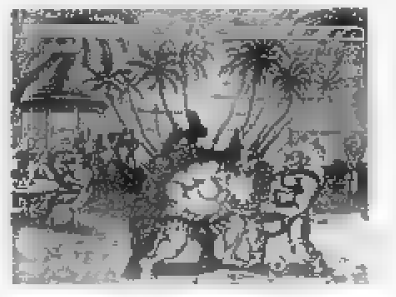
連続必殺技加え

カプコン「スーパーストII・X」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から"ストII"シリーズの新バージョン"スーパーストリートファイターII・X（エックス）"が、三月八日発売となる。

これは"スーパーストII"のバージョンアップ版で、十六人のキャラクターはそのままだが、新たに連続必殺技"スーパーコンボ"が加わり、「ストIIターボ」並みにゲームスピードがアップ（調整可能）したことが特徴。

"スーパーコンボ"は必殺技を出し続けると画面左下のゲージが上がり、最大時にコマンド入力をすると今までになかった連続技を使える。また技が決まった時に一瞬静止し光輝く場面になるなど、演出効果を狙った場面が増えている。"CPシステムII"で基板定価二十三万六千円。



スーパーストリートファイターII・X

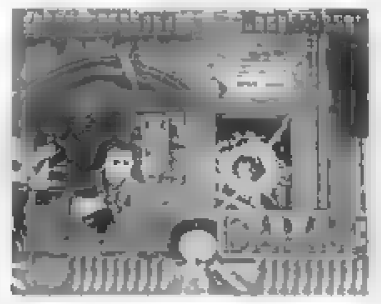
2P「アンダーファイアー」

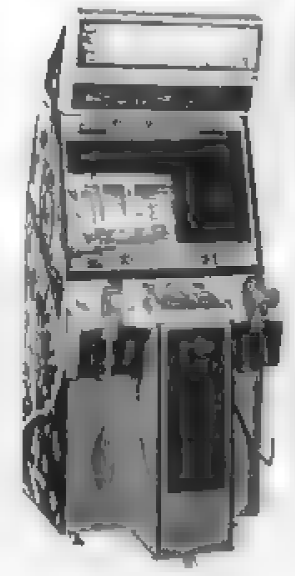
ギャングを狙撃

タイトー「レイフォース」なども

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）からTVガンゲーム機「アンダーファイアー」、またTVシューティングゲーム機「レイフォース」が、いずれも二月下旬発売となった。またTVクイズゲーム機「クレヨンしんちゃん・オラと遊ぼ」が二月十三日発売となった。

「アンダーファイアー」は、備え付けの銃で画面に現れるギャングを次々と狙撃していく二人用ゲーム。画面は29インチで実写取り込み画像となっている。銃は広範囲の敵にダメージを与えるショットガンボタンと、一回で弾丸を発射するトリガーがあり、発射時に振動する。弾丸は銃を画面の外に向けて補充。八ステージ構成で、民間人を撃つとライフが減少。アイテムでパワーアップも。定価[illegible]九万円。



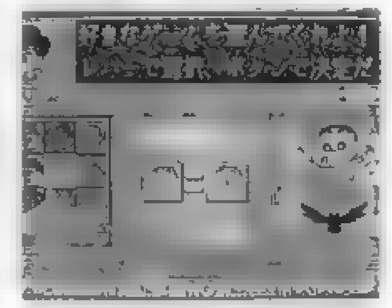


アンダーファイアー

「レイフォース」は宇宙空間から敵の惑星まで七ステージ構成で、空中や地上の敵を撃破していくゲーム。八方向レバーと二つのボタンを操作。二人同時プレイも可能。縦画面、縦スクロールで、ズームアップシーンもある。空中の敵に高度差があること、敵をまとめてロックオン可能なロックオンレーザーなどが特徴。基板販売で定価[illegible]万円。

レイフォース

「クレヨンしんちゃん・オラと遊ぼ」は九ステージ、十四ラウンドのクイズ&パズルゲーム。ライフとノルマ制。迷路ゲームやハンマーで岩を壊すゲーム、焼きイモ屋の屋台引っ張りゲームなどもある。基板販売で定価十八万五千円。

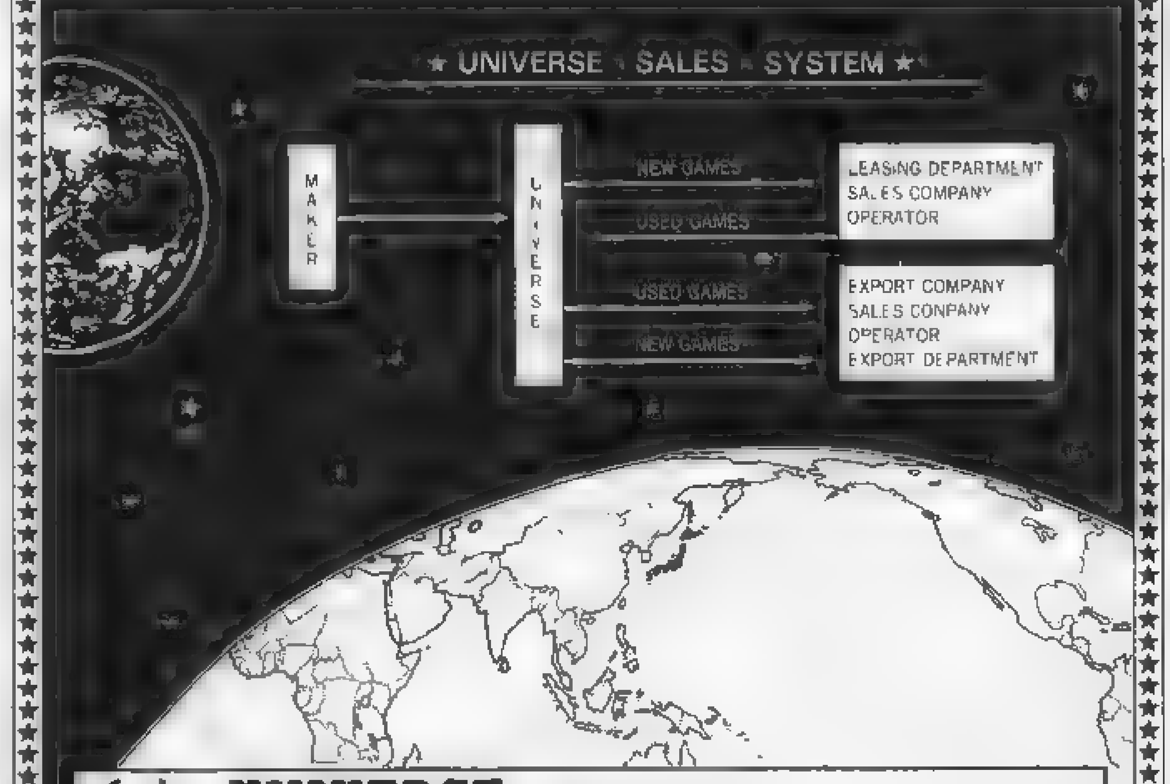


クレヨンしんちゃん・オラと遊ぼ

話題のマシン

SANWA'S PARTS
WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY
● Joystick
● Push Buttons
● Power Supplies
● Coin Counters
● Switches
● Connectors
● Key & Locks
● Harnesses
Spare Parts for Amusement Machines
SANWA DENSHI CO.,LTD
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号 TEL 03-3959-6611 FAX 03-3955-9208 振込銀行：住友銀行大塚支店（普）173617
〒533 大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号 ネオライフ新大阪805号 TEL 06-324-3916 FAX 06-324-3918 振込銀行：十三信用金庫新大阪駅前支店（普）205700
58-5 NAKAMARU-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL 03-3554-2261 FAX 03-3554-2232 TELEX STRAD J25633
BANK : SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

★ UNIVERSE SALES SYSTEM ★



UNIVERSE CO., LTD.
HEAD OFFICE 5-8-57 KITAKAGAYA SUMINOEKU OSAKA JAPAN
TEL(06)682-3444 FAX(06)681-9770
TOYOHASHI OFFICE KOMATSU BLDG 200-1 KOMATSU-CHO TOYOHASHI AICHI JAPAN
TEL(0532)46-6103 FAX(0532)48-6155

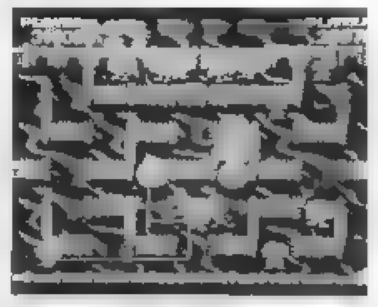
TVコミカルゲーム「ティンクルピット」

迷路アクション

ナムコ「シュータウェイII」新バージョンなど

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVコミカルアクションゲーム「ティンクルピット」が三月八日発売となる。

これは同社「パックマン」や「ディグダグ」などこれまでのTVゲームに登場したキャラクターを多数使ったもので、世界征服をたくらむ"魔界王子"を倒し"ティンクルランド"に平和を取り戻すという設定。迷路状の画面で[illegible]ボタンを押すと、ボールが体当たりで飛ばし、[illegible]時に近寄って[illegible]来た敵は、[illegible]のボタンでボールを投げて倒す。画面上[illegible]の敵を倒すとクリア。[illegible]敵につかまるとアウト。[illegible]OP価格[illegible]。

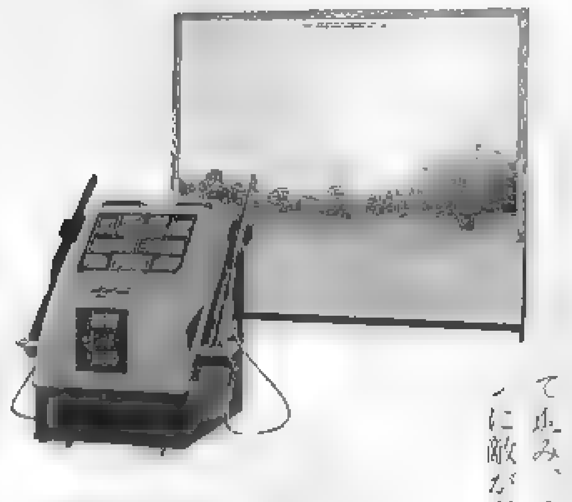


ティンクルピット

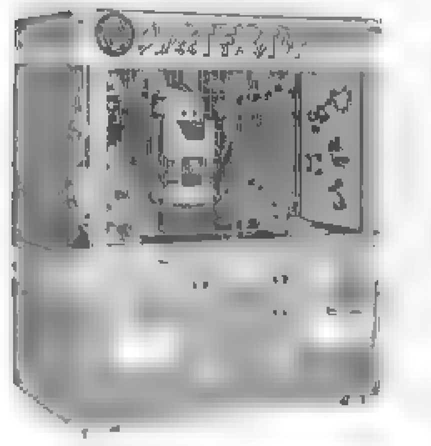
またクレーン射撃ゲーム機「シュータウェイII・ラピッドファイヤー」が、三月十七日、プライズマシン「ニュースウィートファクトリー」が、三月下旬に発売となった。

「ティンクルピット」[illegible]画面でハエ[illegible]、四方向[illegible]ステージ構成[illegible]、[illegible]バーと二つのボタンを操作する[illegible]。「シュータウェイII・ラピッドファイヤー」は[illegible]ボタンで"ティンクル[illegible]"[illegible]ボール"を拾い、ボタンを押し続けるとボールから出て伸びるひもを[illegible]てみ、そのひものライン上に敵が引っかかった時[illegible]発の散弾で撃破すると[illegible]。

「ニュースウィートファクトリー」もバージョンアップ版[illegible]景品類を乗せるベルトコンベアーの部分が、左右二つのターンテーブルに変わり、さらに使いやすくなった。大きさは同じ。価格百二十五万円。



シュータウェイII・ラピッドファイヤー



ニュースウィートファクトリー

データピンボール第21弾

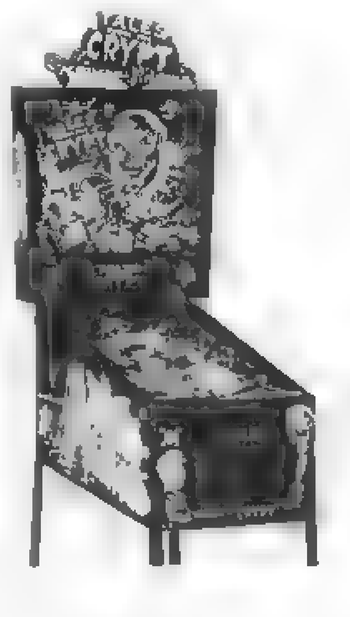
ホラーの感覚で

「テイルズ・フロム・ザ・クリプト」

フリッパー「テイルズ・フロム・ザ・クリプト」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から二月十八日発売となった。

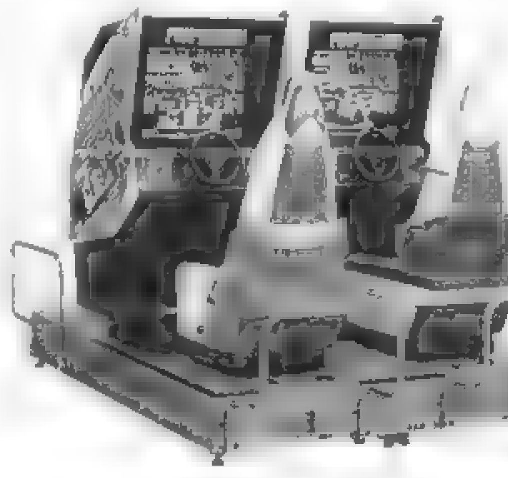
これは同社"ピンボールシリーズ"第二十一弾。米国の同名コミックのホラーTV番組をもとにしたもので、バックガラスやプレイフィールドがホラー感覚のデザインになっている。

ボールの打ち出しはプランジャーではなく、ドアのノブをつかんで、ゾンビの口の中にある舌を親指で押し下げるという方式になっている。フィールド上の墓石を倒すとマルチボールのチャンスとなり、十二種類のミニゲームクリアで六ボールプレイになるほか、ドットマトリクス画面でホラーアニメも展開。OP価格[illegible]八千円。



テイルズ・フロム・ザ・クリプト

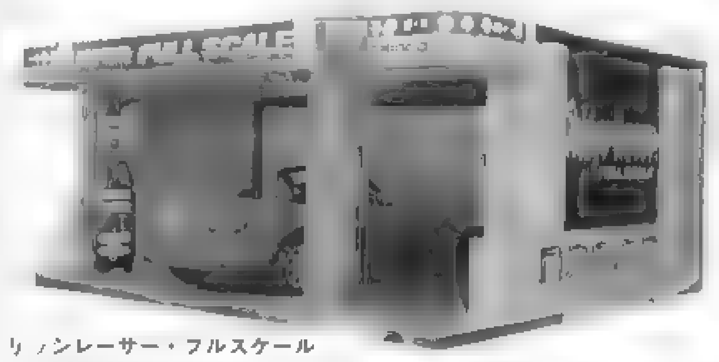
ボーナスとしてターゲットポイントの[illegible]倍の得点が加算されることが大きな変更点。価格百二十九万円。改造用キットOP価格四万九千八百円で、改造後はディップスイッチで従来バージョンとの切替え（選択）が可能となっている。



ファイナルラップR・DX

なお同社「リッジレーサー」にユーノスロードスターの実車を使用した「フルスケール」タイプは価格二千百万円で、三月下旬発売となった。また同「3M」タイプ（昨年本欄に掲載）は九百九十八万円で二月十四日発売となった。

「ファイナルラップR」（同）の「DX」タイプは座席が前後にスライドするシステムで、サイズは幅一三三[illegible]、奥行[illegible]、高さ一七九[illegible]、重量四百四十[illegible]グラム[illegible]。[illegible]月中旬発売で、価格は[illegible]九十八万円。



リッジレーサー・フルスケール

SNK"ネオジオ"ソフト「龍虎の拳2」（本紙第[illegible]号本欄掲載）のカセット定価は九万八千円で二月[illegible]日発売となった。

ジャレコ"メガシステム32"第一弾「ベストバウトボクシング」（同464号掲載）は[illegible]十七万八千円（うちシステム[illegible]のみは九万八千円）、ソフトの交換用ROMキットで[illegible]七万八千円で、[illegible]十[illegible]日発売となった。

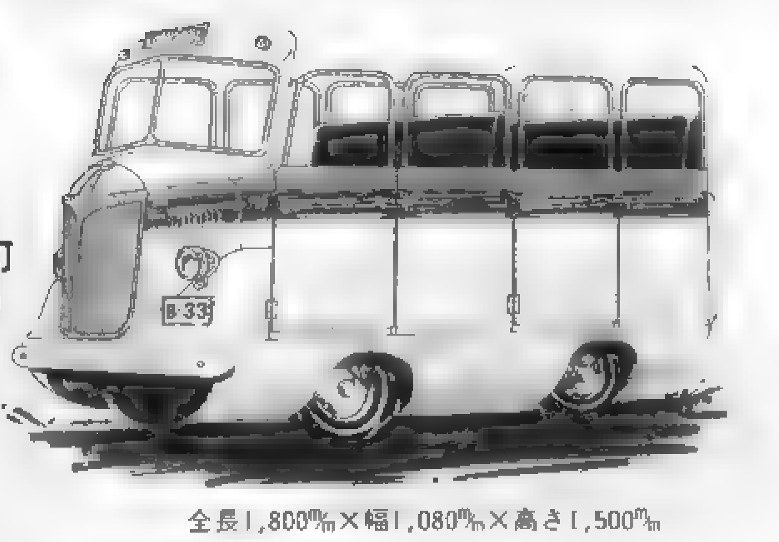
[illegible]中[illegible]本リース「龍龍」（同前号掲載）は基板OP価格十[illegible]万八千円で、タイトーから[illegible]日発売となった。

話題のマシン

1993年版 合本（ガッポン）
限定販売
特価12,000円
（送料込み、消費税別）
本紙「ゲームマシン」の1年発行分を1冊に製本したものです。これ以前のものについては、91、92年版がわずか残っているだけで在庫がありません（できるだけ予約して下さい）。

アミューズメント通信社

SCHOOL BUS
電磁誘導車シリーズ
●自動運転
●クラクション付き
●音声付き
●ライト、ウィンカー点灯
●最小回転半径 1,500%



全長1,800%×幅1,080%×高さ1,500%
●電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂（最大7度）走行もできます。●ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。
ASAHI AMUSEMENT MACHINE 遊歩はいつも朝日から
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
TEL 0724-94-0783 FAX 0724-94-2195

矢飛圓方

境界

じっと目をこらして見つめる。

山の谷と尾根筋が山の襞のように見えていたのが、滲んでゆくようにして全体が薄い灰色のようなトーンに包まれていってしまう。

ついで山巓と空との間も徐々に淡くなってゆく。

空もある、山もある、木もある、樹木の梢や、木立の樹冠もあるはずだがみな薄いグレーに包まれ、やがては濃い闇の中に閉ざされるようにしてすべて存在しているものたちの境界が失われてゆく。

すべて存在するものたちがくっきりと他の存在との間に存する境界を主張していたのが闇に包まれ、闇の中に失われてゆく、いや溶けこんでいったのか。

このところの文学作品が与える印象もそうだ。あらゆる境界が限りなく滲んで不透明になってゆきつつあるかのようだ。

まず面白い本がなかなか出てこない。

昨年の暮に、大型書店で『樹の上の草魚』という本を平積みにしていた。

著者は薄井ゆうじである。

その本の周囲には所謂ミステリー・ベストテン本がこれもまた派手に平積みにされていた。

『樹の上の草魚』はミステリーではない。どうしてそこに置いてあるのか理由がはっきりしないけれど、表紙のトーンが非常によい。なんとなく暖かい感じに捨てがたいものがあるのだ。

ひっかかるものがあるけれどおもい出せないままに『樹の上の草魚』を買ってしまった。

家に帰って、食堂の隅に放ってある週刊誌を片づけてしまうことにして、捨てる前につい悪い癖でぱらぱらと拾い読みをしていたら、なんのことはない、週刊誌の中で今日迷わされた『樹の上の草魚』は面白本として強力におされていた。記憶力のうすさ加減に苦笑せざるをえない。

年末の週刊ポストの読書欄で『本の雑誌』常連執筆陣が選んだ『オモシロ本50冊』というのがあり、さいしょは「年間ベスト1はこれだ！」という項でそこに出ていて、多分本屋に行く一週間ぐらい前に見たのを忘れかかっていたということだ。

目黒　今日は、この1年間で印象に残った本を語っていただきます。では、のっけからいきなりベスト1。

坂東　『樹の上の草魚』（講談社）。薄井ゆうじ。あれがいちばんインパクトが強かった。

目黒　前2作よりもいい？

坂東　1作目の『天使猫のいる部屋』（徳間書店）もよかった。次の『くじらの降る森』（徳間書店）は、あんまり好きじゃない。

目黒　最近の新人の中ではピカ一だよね。

坂東　あれは泣けます。簡単にいうと、男女両性具有の青年の主人公と、小さい頃から親しい年上の青年がいる。

目黒　はじめは男同士の、ちょっと微妙な友情なんだ。ところが、ある年齢に達すると、どっちかの性を選ばなきゃいけない。彼は男として育ってきたから、当然、男になりたい。

坂東　ところが医者は、染色体は女なんだから女になれという。女性を選ばないと肉体的に死ぬ……という設定があって、女にならざるをえない。しかし、急に女になるといわれても、青年の方も困っちゃう。それまでの友情が微妙な形で恋愛感情になっていくわけです。

目黒　たいへんにオリジナリティあふれる恋愛小説ですよね。泣けてくるね、特にラストの船のシーンは。

坂東　あれは、泣けます。結ばれかたがすごい。

目黒　この本は評判になってるの？

三橋　あまり聞かないな。

菊池　僕も聞かない。

目黒　なんだ、坂東と俺だけじゃないか（笑い）。じゃ、次は三橋さんのベスト1。

三橋　坂東真砂子の『死国』（マガジンハウス）。

目黒　何、それ。

坂東　女の人ですよ。持っているけど、まだ読んでない。

三橋　あれは怖い。『死国』は、四国とかけてる。

目黒　ホラー？

三橋　ホラー。しかし、彼女はもともと児童文学作家です。でもホラー好きだったみたいで、文庫の解説を坂東真砂子という名前で書いていた。それが突然、書き下ろした。

日本の数少ない恐怖小説の中では珠玉です。

目黒　じゃ、僕のベスト1は、やっぱり『樹の上の草魚』にします。

ポストを見て『樹の上の草魚』を買ってきてよかったとおもった。

読んだ後では更にその感を深くした。

男が女になるという話は梗概だけをきけば非常に唐突な感をうけてしまうのだが、薄井ゆうじの話の運びかたには全然無理がなく、ごく自然に感じられるように巧妙な設定が随所でなされている。終始一貫して暖かさに包まれていて小説の中にすぽっとおさまってゆくと非常にぽかぽかとして居心地がよい。薄井が非凡であるのはユーモアを忘れないところにもよく出ている。

ただ目黒と坂東が感心している船上で結ばれるシーンだけは、ちょっときつい感じがした。

男と女との境界が滲むようにして溶けて流れていってしまうということが不自然に感じられないところまで私たちの想像力は変化してきたのだろうか。

三橋があげている『死国』でも、ひとつの境界が消えていったことが、そのストーリーの中で非常に重きをなしている。

ここで消えていった境界は生者と死者との間の境界である。

『死国』は著者の生地、四国がよく描けていて、やはり堪能出来た。

生者と死者との境界をとっぱらってしまい、生者も死者もひとつの世界に棲息している限りなく優しい世界をつくりあげることにかけての本場はラテン・アメリカである。

『死国』とラテン・アメリカの文学とは死者と生者との境界を外してしまったことにおいては同じであるが、ただ『死国』は死者にたいして冷たかった。ラテン・アメリカの人々は死者にたいしても暖かい眼差しを注いでいる。

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	9.20
2	–	龍虎の拳　2（ＳＮＫネオジオ） Art of Fighting 2（ＳＮＫ）	8.19
3	3	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	7.14
4	2	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン） Dungeons & Dragons (Capcom)	6.84
5	8	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.79
6	5	アイドル雀士・スーチーパイ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco)	6.64
7	6	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	6.47
8	4	餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Fatal Fury Special (SNK)	6.42
9	13	スーパーストリートファイターII（カプコン） Super Street Fighter II (Capcom)	5.96
10	7	グランドストライカー（ヒューマン／トーワジャパン） Grand Striker (Human)	5.88
11	12	スーパーリアル麻雀　Ｐ Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	5.86
12	11	クイズココロジー　2（テクモ） Quiz Kokorogy 2* (Tecmo)	5.85
13	14	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	5.74
14	–	アルチメイトテニス（アートマジック／バンプレスト） Ultimate Tennis (Art and Magic/Banpresto)	5.71
15	9	ギャルズパニック　II（金子製作所／タイトー） Gals Panic II (Kaneko)	5.70
16	25	サンダードラゴン（雷龍）2（NMK／サミー） Thunder Dragon 2 (NMK/Sammy)	5.69
17	17	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III* (Sun)	5.68
18	10	バトルクロード（彩京／ジャレコ） Battle K-Road (Psikyo)	5.64
19	21	サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	5.61
20	15	上海　II（サン電子） Shanghai II* (Sun)	5.55
21	27	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.54
22	18	ハットトリックヒーロー'93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	5.53
23	22	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	5.45
24	19	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.44
25	26	グレートスラッガーズ（ナムコ） Great Sluggers (Namco)	5.31

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	リッジレーサー（ナムコ） Ridge Racer (Namco)	9.00
2	2	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.73
3	–	ファイナルラップ　R（スタンダード）（ナムコ） Final Lap R (Standard) (Namco)	7.86
4	3	それいけ！ココロジー　2（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega)	7.38
5	5	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	7.02
6	4	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	7.00
7	6	スズカエイトアワーズ　2（DX）（ナムコ） Suzuka 8 Hours 2 (DX) (Namco)	6.57
8	8	エイリアン³ザ・ガン（セガ社） Alien³ - The Gun (Sega)	6.55
9	9	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	6.17
10	10	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	6.05
11	7	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.03
12	12	Ｆ１スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega)	6.00
13	11	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.67
14	15	ファイナルラップ　3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	5.30
15	13	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	5.09

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	6.25
2	1	インディージョーンズ（ウィリアムズ） Indiana Jones (Williams)	5.50
3	2	ロッキー&ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkel (Data East)	5.20
4	–	スタートレック（データイースト） Star Trek (Data East)	5.00
5	8	ストリートファイター　II（プリミア） Street Fighter II (Premier)	4.83

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	6.60
2	2	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	6.50
3	5	ワイワイアニマルランド（タイトー） Exciting Animal Land (Taito)	5.00
4	3	ワニワニパニック（ナムコ） Wacky Gator (Namco)	4.90
5	4	ボタン早押し選手権（ナムコ） Button Hayaoshi Champion Ship (Namco)	4.67

Overseas Readers Column

Namco Wins Tele-Com Copy Software Case

In the civil suit brought by Namco Limited, Tokyo, on the charge that counterfeit software of Namco's video game "Pacman" as stored in a floppy disk, and sold as a book together with the floppy disk constitutes an infringement of the copyright act, Tokyo District Court passed judgement in favor of Namco on January 31. The judgement found Namco's "Pacman" to be an audio-visual work, and ordered that Gijyutsu Hyoronsha, Tokyo, a publisher which violated the copyright, pay ¥4 million in damages to Namco.

The current judgement is regarded as a major step forward from the judgement by the Tokyo District Court in September 1984 which found that operation of counterfeits of the coin-op video "Pacman" by the Suishin Group constituted a violation of the copyright (public performance right) on audiovisual works. In other words, unlike the previous judgement which focused on the so-called dead copy of coin-op video, the current judgement found that, even when the screen image is not completely the same, if screen images as audio-visual works are the same, violation can be recognized, and it also recognized the violation of copyright on the electronic publishing (i.e. publication of CD-ROM storing software, floppy disk) for the first time in Japan.

The current case occurred against a backdrop of unauthorized counterfeit software being registered in the telecomputing service, and then transferred to a series of other network services, including across national borders. As such, the current judgement has given warning to the increasingly information-oriented society from the point of view of copyright protection.

According to the judgement, a personal computer game "Chomp" which is almost the same as Namco's "Pacman" (May 1980) was produced by Jerry Shekhel in the USA, was registered in the telecomputing service after making it operable with MS Windows, and then transferred to another network service. In this process, Gijyutsu Hyoronsha published a book with a floppy disk which stores 24 titles of game software including "Chomp for Windows" in September 1992.

Namco requested the publisher to discontinue the sales, but was rejected. As a result, it brought the lawsuit in November 1992. Incidentally, responding to Namco's protest, Jerry Shekhel deleted "Chomp" from the telecomputing service. In the suit between Namco and the publisher, both sides' arguments rested on the point of whether or not the video game "Pacman" actually constitutes an audio-visual works.

In the judgement, "Pacman" was regarded to be an audio-visual work since it satisfies the three elements of an audio-visual work (expression method, mode of existence, and contents). It was also found that, although "Chomp" differs in maze design, etc., it is obvious to most people who know "Pacman" that it is a copy, and that, since "Chomp" has differences from the original, it committed modifications without permission.

M. O-ue Quits Taito

Masamichi O-ue, managing director of Taito Corp., Tokyo, retired from office on February 4. After many years of service at CSK, O-ue entered Taito in February 1988, and became managing director with representative rights from March 1988. In June 1993, however, he lost the representative rights. Although there are various theories in the trade about the retirement of O-ue, who played a vital marketing role in the company, Taito explains that O-ue retired merely for personal reasons.

Kaneko Sets Up Euro Office

Kaneko Co., Ltd., Tokyo, a manufacturer known for the video game "Galspanic", has recently announced a tie-up agreement with Chugai Boyeki Co., Ltd., Tokyo, a trading house, along with the completion of a 16-bit system board. At the same time, it established a European office, Kaneko Europe, within Chugai Boyeki UK Ltd., London, in October 1993. Also, at Kaneko's American subsidiary, Kaneko USA, Ltd., Buffalo Grove, IL, Hideo Tomita, who was despatched from Chugai, was named president.

However, since Chugai is unfamiliar with the coin-op business, they signed an agreement with Richard Dunn, formerly with Konami, to give advice concerning the European market. As a result, Kaneko participated in ATEI '94 for the first time, and unveiled its 16-bit system board software "Blood Warrior" and "B. C. Kid".

Hiroshi Kaneko, president of Kaneko, said that the company is already planning to release a 32-bit system board and can ship it within this year. Since huge capital is necessary for the development and marketing of system boards, Kaneko sold 2.5% of its capital to Chugai last August.

Kaneko Europe
Unit 6, Garrick Industrial Center,
Garrick Road, London NW9 6AQ
(phone) 81-202-3434

Sega Stresses CG Games Role

Hayao Nakayama, president of Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, delivered an address at Sega Group's New Year's party held on January 17 at the Hotel Okura, and said that, from now on, computer graphics (CG) will become the mainstream in both coin-op and consumer fields. Nakayama also expressed his ambition that, although income from arcade operations in Japan is dropping, Sega will open mini theme parks at various locations in Japan, and also positively develop operations in the USA and other overseas countries.

According to Nakayama, both coin-op games and consumer video games now faced a turning point in their respective markets, the economic climate has taken a turn for the worse in Japan and Europe, and exports have become unprofitable due to the exchange rate fluctuations. Sega's business results for 1993 dropped below the initially expected level; in the US consumer market, however, Sega achieved results topping Nintendo's, and became No. 1.

This is related to the fact that Sega has continued to expand its market in the field of coin-op videos. As for home videos, Sega will release a 32-bit machine within 1994 as the next-generation console. Sega is quietly confident about the prospects for its interactive video game software, since "3DO" is not selling well, nobody knows the extent to which Sony can produce good games, and how far Nintendo can make 64-bit machines at low prices, also remains doubtful.

Domestic operation income has dropped sharply. Although the market has expanded with the introduction of crane game "UFO Catcher", Sega has not been able to repeat that success with the result that the market has tailed off. This year, therefore, Sega's goal is to kick-start the market through CG video games. By opening mini theme parks (the first of which will be opened in July in Yokohama), Sega hopes that more and more people will come to realize how enjoyable games are. In October 1993, Sega opened the arcade "Virtualand" within the "Luxor" casino hotel in Las Vegas, USA. Its success has prompted Sega to consider opening similar arcades at various locations throughout the US. Chinese and Southeast Asian markets are also attractive.

Nakayama also said that, in order to increase its revenue, Sega needs to supply a variety of product and to create new markets. Sega's goal therefore, is to build its mini theme parks, arcades in the USA, and 32-bit home videos into viable businesses.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

© 1994 Amusement Press, Inc.

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
マシンガンをぶっぱなせ!
アンダー・ファイアー
UNDER FIRE
■寸法/W740×D980×H1,910(mm)■重量/130kg
楽しいデザインで
アイキャッチ効果
抜群!!
1ゲーム
60秒
弾5発
自動景品供給システム搭載
LUCKY CARNIVAL
ラッキーカーニバル
■寸法/W2,400×D2,900×H2,100 or 2,430(mm)
■重量/690kg■消費電力/740W
カードディスペンサー搭載で、さらにパワーアップ!
集客効果絶大!!
うそ発見機ゲーム
えんま大王
©TOAPLAN CO., Ltd. 1993
〈デラックス〉■寸法/W1,200×D800×H1,800(mm)■消費電力/160W
〈スタンダード〉■寸法/W720×D650×H1,990(mm)■消費電力/150W
狙え栄光のタッチダウン!
TOUCH DOWN PASS
タッチダウンパス
■寸法/W1,050×D2,715×H2,410(mm)■重量/230kg
STAR TREK THE NEXT GENERATION
スタートレック
戦え!エンタープライズ・クルー!!
宇宙の平和を守るため。
® & © 1993 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK: THE NEXT GENERATION is a Registered Trademark of Paramount Pictures.
Coin Operated Pinball Machine. © 1993 Williams Electronics Games, Inc. All Rights Reserved.
■寸法/W735×D1,395×H2,160(mm)■重量/144kg
THE FIRST FUNKY FIGHTER
ザ・ファースト・ファンキー・ファイター
ニュー感覚の格闘ゲーム誕生!!
襲いかかるサメや、ワニをたたいて倒せ!!
© TAITO CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED/LICENCED BY NAKANIHON WREATH CO.,LTD EAST TECHNOLOGY CO.,LTD.
■寸法/1P筐体:W670×D1,021×H1,720(mm)
2P筐体:W1,310×D1,021×H1,720(mm)
※1P筐体もあります。
クォータービューによる迫力ある画面構成
死の罠をくぐりぬけ、王女を救出せよ!!
LIGHTBRINGER
ライトブリンガー
男子リーグ・女子リーグのワールドモードと、過激な格闘バレーの計3モード・各8チームから選択!
WORLD Mode
ワールドモード
HYPER Mode
ハイパーモード
NEO GEO
VIDEO SYSTEM
© VIDEO SYSTEM 1994
スポーツゲームファンも格闘ゲームマニアも大興奮。
スーパーバレー'94
㈱タイトーは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の日本国及び台湾を除く東南アジア地区総代理店です。
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
©TAITO CORP. 1994.
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808